MEGA HIRO

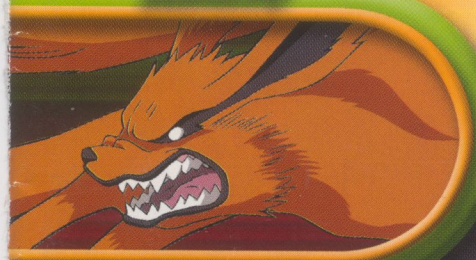
100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 28
2,95

BOLA DE DRAGÓN Z

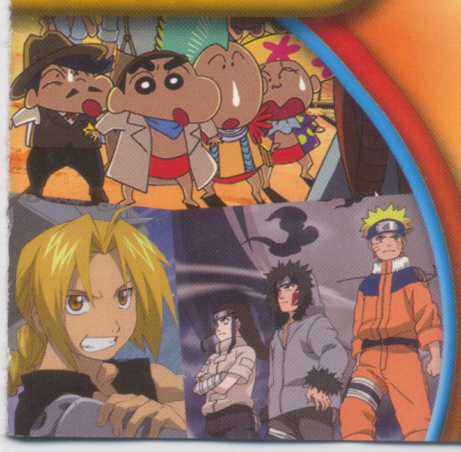
LA DERROTA FINAL DE CELL

NARUTO



EL ZORRO DE NUEVE COLAS

3 PÓSTERS



POKÉMON D&P
EL NUEVO RIVAL DE ASH

VIDEOJUEGOS
TODAS LAS NOVEDADES

panini revistas

7+
www.pegi.info

TOMY®

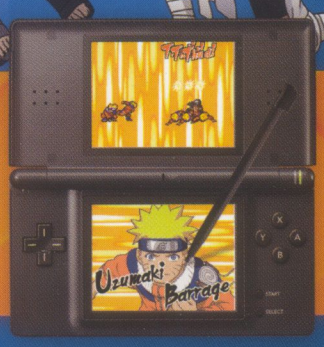
NARUTO
NINJA COUNCIL 2
European Version

EL ÚLTIMO EQUIPO

NINTENDO DS lite

TOUCH MIC

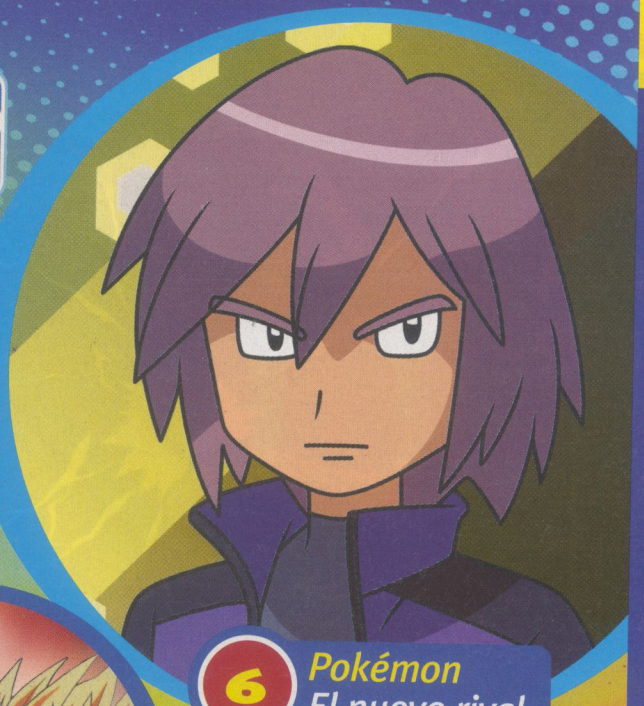
Naruto vuelve a Nintendo DS y esta vez ¡viene con refuerzos! Elige tres de tus ninjas favoritos para reunir al equipo definitivo con un solo toque en la pantalla táctil. Defiende tu aldea del ataque enemigo, lucha para abrirte camino a través de más de 40 misiones repletas de acción y consigue vencer a Orochimaru en el combate final.



NARUTO ©2002 MASASHI KISHIMOTO
GAME AND SOFTWARE ©2005 2008 TOMY

MEGA HIRO

Entramos en la recta final del año, como bien indica que haya pasado el Salón del Manga de Barcelona. Tanto si acudiste como si no, en **Mega Hiro** te traemos un amplio reportaje sobre todo cuanto aconteció en él y, además, numerosas noticias que saltaron en aquellos días. Pero la vida sigue y tenemos mucho más que ofrecerte. Este mes te hablamos de algunos de los personajes más populares de la animación: Polo, el nuevo rival de Ash; la Gang Alpha de *Dinosaur King*; o el zorro de nueve colas que reside en Naruto Uzumaki. Por supuesto, también te ponemos al día de los videojuegos más cañeros que acaban de salir y los últimos DVD de animación japonesa en aparecer. Todo ello aderezado con varios concursos, pasatiempos, la guía manga y la parrilla televisiva, para que no te pierdas nada. Como siempre, todos tus intereses como otaku los encontrarás en **Mega Hiro**. ¡Que disfrutes de la lectura!



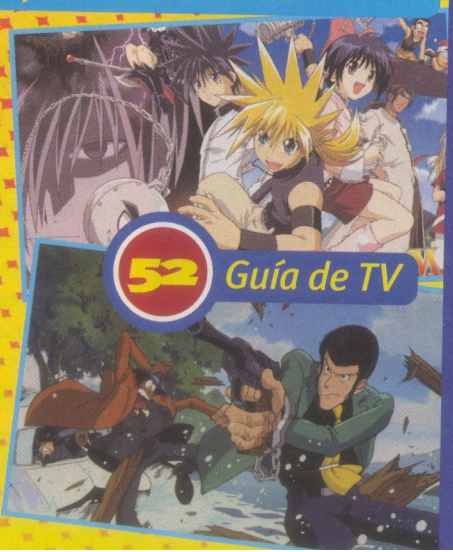
6 *Pokémon El nuevo rival de Ash*

8 *Bola de dragón Z Se acabó el juego*

10 *Naruto El zorro de las nueve colas*

24 *Chop Socky Chooks ¡Llegan los pollos karatekas!*

28 *Pósters*



52 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 28

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Pokémon
El nuevo rival de Ash

8 Bola de dragón Z
Se acabó el juego de Cell

10 Naruto
El zorro de las nueve colas

12 Dinosaur King
La Gang Alpha

14 Bleach
El orgullo de los "quincy"

16 Inuyasha
Miroku y Sango, como el perro y el gato

18 One Piece
La fortaleza inexpugnable de Navarone

20 Reportaje
El XIV Salón del Manga de Barcelona

24 Chop Socky Chooks
¡Llegan los pollos karatekas!

25 Ficha
Brock

27 Concurso
Sonic Unleashed

28 Superpósters
Naruto Broken Bond
Fullmetal Alchemist
Shin Chan

35 Guía de episodios
Naruto

37 Videojuegos
Banjo Kazooie Baches y cachivaches
Naruto Ninja Council 2
Shin Chan: ¡Aventuras de cine!
Moto racer DS
Sonic Unleashed
Naruto The Broken Bond
Star Wars: Clone Wars
Naruto Ultimate Ninja Storm
Pro Evolution Soccer 2009
Rayman Raving Rabbids TV Party

48 Anime Dvd
Naruto Pack 1
Fullmetal Alchemist Pack 2
Le llamaban Shin Chan

50 Concurso
Rayman Raving Rabbids TV Party

52 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

58 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

LA TERCERA TEMPORADA DE NARUTO, EN ANIMAX

Después de casi un año y medio esperando a que Jetix trajera una nueva tanda de capítulos, ha saltado la sorpresa. La tercera temporada de la exitosa serie de ninjas no se emitirá en Jetix, sino en Animax, el canal 24 horas de anime de Sony. Sin duda, un golpe de efecto del canal, que espera atraer nuevos espectadores con tan atractivo título, ya que considera *Naruto* "una serie muy interesante y claramente comercial". Recordemos que en la tercera temporada de *Naruto* se produce el gran enfrentamiento entre el protagonista y su amigo Sasuke, que ha cedido al poder que le ofrece Orochimaru para derrotar a Itachi.

Además de esta temporada, que se estrenará a comienzos de 2009, también se emitirá el primer OVA. En cuanto a otras novedades, próximamente veremos en el canal la teleserie estadounidense *Samurai Girl* y las series animadas *Gunslinger Girl* y *Super GALS!*, entre otras.

El reciente XIV Salón del Manga ha sido la primera edición en que Animax España estaba presente. Las sensaciones de los encargados del canal fueron buenas. El ambiente y la sintonía entre otakus, el gran valor social del acontecimiento y la estupenda experiencia como patrocinadores son algunos de los aspectos más valorados por Natalia Lorenzo, responsable de programación de Animax España.

CARTOON NETWORK EMITIRÁ D.GRAY-MAN

A los pocos meses de su adquisición por parte de The Licensing Machine, la distribuidora de anime propiedad de Panini, ya se conoce la cadena que ha adquirido los derechos de *D.Gray-Man* para su emisión. Se trata de Cartoon Network, que después de bastante tiempo va a estrenar una nueva serie en Toonami. El contenedor de animación juvenil japonesa comenzará a emitir la primera temporada de la serie a lo largo del primer trimestre del año.

La historia de *D.Gray-Man* sigue a Allen Walker, un cazador de Akuma, seres diabólicos que devoran el alma de una persona y se introducen en su cuerpo. Están a las órdenes del malvado Conde Milenario, que busca los fragmentos de Inocencia que hay por todo el planeta. Con su poder, planea conquistar el mundo. Pero la Congregación de la Sombra cuenta con exorcistas para cazar los abundantes Akuma y evitar la debacle mundial. Entre ellos el inocente Allen, que está maldito y puede ver a los Akuma con su ojo izquierdo, la guapa Lenalee, el borde Kanda y el alegre Lavi. Con sus poderes, combaten al Conde Milenario y sus Akuma, además de la fastidiosa familia Noé.

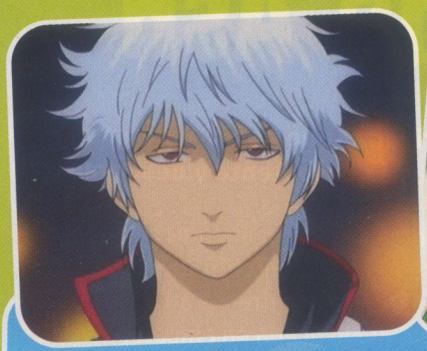
La serie acabó recientemente en Japón tras 103 capítulos. Por el momento llegarán a España los primeros 52 capítulos. ¡No te los pierdas!

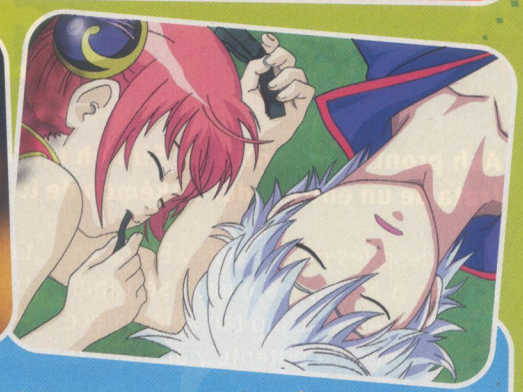
SOUL EATER Y DELTORA QUEST, DE LA MANO DE PANINI

The Licensing Machine es la máquina ejecutora de Panini en cuanto a distribución de series de animación japonesa se refiere. A las licencias ya conocidas de *Fullmetal Alchemist* y *Naruto* –ambas ya estrenadas en televisión y editadas en DVD– o *D.Gray-Man*, se les han unido este verano dos nuevas series.

La primera es una de las que más fuerte están pegando en Japón actualmente. *Soul Eater* trata sobre varios jóvenes del Mundo de los Muertos que se dedican a cazar a humanos dominados por el demonio que llevan dentro. También tiene mucha acción la segunda, *Deltora Quest*, es la adaptación de los primeros libros de la popular saga literaria original. Fantasía épica, magia y aventura en la lucha por la liberación del reino de Deltora.

Ambos títulos está previsto que se estrenen en televisión a lo largo de 2009. ¡Seguiremos informando!





ARAIT MULTIMEDIA TRAERÁ EL ALOCADO MUNDO DE GINTAMA

A la espera de que se estrene *Digimon Data Squad*, la distribuidora madrileña ya trabaja en su próxima serie estrella. Se trata de una comedia con tintes surrealistas que presenta un Japón al estilo feudal que ha visto como las criaturas alienígenas viven en la Tierra con total naturalidad. Gintoki Sakata es uno de los muchos samuráis que desde la llegada de los extraterrestres no tiene apenas trabajo. Así que acepta cualquier encargo, sin importar su naturaleza. Eso provoca que se meta en muchos líos, tanto con humanos como con aliens. Además, no es muy querido por el Shinsengumi, las fuerzas del orden del gobierno.

Pero esta divertida serie no es el único anime que ha adquirido recientemente la empresa, puesto que nos dará una gran sorpresa el año que viene. No te despistes y sigue atento a **Mega Hiro** para enterarte, ¡alucinarás!

EVENTOS OTAKUS

- **22 y 23 de noviembre**
  II Salón del Manga de Valencia (Greenspace, Valencia)
- **27 a 30 de noviembre**
  Expocómic 2008 (Pabellón de Convenciones del Recinto Ferial Casa de Campo, Madrid)

SHIN CHAN SIGUE AL PIE DEL CAÑÓN

Acaba de salir a la venta el DVD *Le llamaban Shin chan y el terremoto de Kasukabe* ya está calentando motores para 2009. Dos nuevas películas verán la luz a lo largo del año: *Shin chan: Spa Wars* y *Shin chan: Tres minutos para salvar el mundo.*

La primera se realizó en 1999 y tiene unos baños termales como lugar clave de una batalla que no tiene nada que envidiar a la guerra de las galaxias. En la segunda, los Nohara vuelven a ser los encargados de salvaguardar el futuro del planeta.

Pero no sólo de películas vive Shin chan. En octubre ha salido a la venta un nuevo juego de la obra, en esta ocasión para Nintendo DS. En *Shin chan: ¡Aventuras de cine!*, te puedes poner en la piel de Shinnosuke Nohara y rememorar las misiones, escenarios y enemigos que han aparecido a lo largo de las distintas películas protagonizadas por la gente de Kasukabe. ¡Acción y diversión garantizadas por 39,90 euros!

POLO
El nuevo rival de Ash

Pokémon Diamond and Pearl

JETIX

Ash pronto encuentra en Sinnoh un rival al que batir. Para colmo, se trata de un entrenador Pokémon de lo más prepotente y desagradable

Poco después de que Ash y Brock conozcan a Maya, los chicos se topan con Polo. Al principio tan sólo parece ser un chico prepotente y antipático. Pero enseguida demuestra que es un entrenador de la peor calaña: nada más atrapar varios Starly, se queda con el más fuerte y abandona a los demás. Ash no entiende su comportamiento, pues cree que cualquier Pokémon puede ser fuerte si se le entrena. Pero Polo se ríe de su opinión.

Como es lógico, el primer combate entre los chicos no tarda en producirse. ¡Pikachu se enfrenta a Elekid! Si bien ese duelo acaba en empate, los dos siguientes que protagonizan los gana Polo sin muchos problemas. A Ash le da tanta rabia la derrota como el menosprecio constante de Polo hacia él y los Pokémon. ¡Es insoportable!

Mal que le pese a Ash, lo cierto es que Polo sabe manejar a la perfección a todos sus Pokémon, aunque no esta-

ELECCIÓN *Polo escoge bien a sus Pokémon.*

INSULTANTE *El chico ignora a Ash y se marcha.*

RECHAZADOS *Los débiles no duran mucho junto a Polo.*

Gary Oak

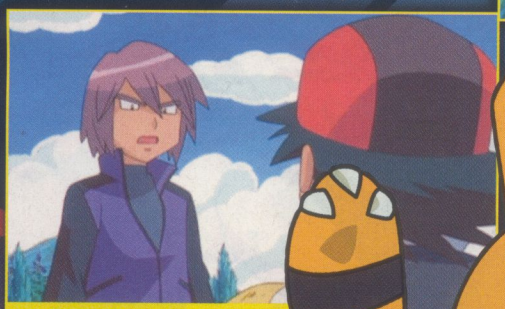
Desde siempre, Gary ha sido el gran rival de Ash. Pero, comparado con Polo, Gary no es mal chico. Aunque Ash y él compitan por ser mejor que el otro, se respetan y cuidan bien de sus Pokémon. Todo lo contrario que Polo.

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.

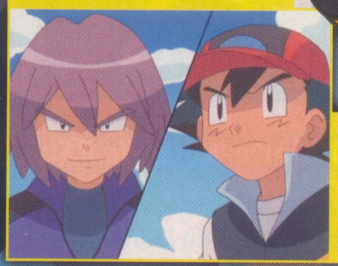
AGRESIVO *¿Polo siempre ha sido así?*

PRESIÓN *Sus Pokémon saben que se enfadará si no ganan y se esfuerzan al máximo.*

ELEKID *Seguramente su Pokémon más fuerte.*



DESPRECIO *Polo nunca tiene una palabra amable para Ash.*



RIVALES *Ash y él no son amigos ni en broma.*

blezca una relación personal con ellos. Es un buen observador y analiza las estrategias de sus adversarios para poder contraatacarlas. Polo además utiliza la psicología y suele humillar a sus adversarios constantemente. Esto provoca que su rival se desmoralice, disminuya la concentración y cometa errores. A esto hay que sumar que él únicamente quiere Pokémon fuertes. Todo lo contrario que Ash, que se muestra encantado de poder entrenar a cualquier Pokémon.

En definitiva, Ash y Polo son muy distintos. Y por muy difícil de batir que sea Polo, está claro que no es un buen entrenador. Ash debe tener cuidado con él y, quién sabe, quizás logre que cambie de actitud algún día.

ESTRATEGIA *Polo observa cómo actúa su adversario*

Los principales Pokémon de Polo

Elekid
Podría decirse que es su Pokémon preferido. Como mínimo no lo humilla tanto como al resto.

Tipo: eléctrico
Altura: 0,6 m
Peso: 23,5 kg
Evolución: Elekid – Electabuzz – Electivire

Chimchar
El pobre Chimchar lo pasa mal con su entrenador. Como los demás, tienen miedo a perder por la reacción que pueda tener Polo.

Tipo: fuego
Altura: 0,5 m
Peso: 6,5 kg
Evolución: Chimchar – Monferno – Infernape

Starly
Polo está tan descontento con este Pokémon que lo echa después de su primer enfrentamiento contra Ash. Siempre puede buscarse otro nuevo.

Tipo: normal / volador
Altura: 0,3 m
Peso: 2,0 kg
Evolución: Starly – Staravia – Staraptor

cuatro CN

SE ACABÓ EL JUEGO

El poder dormido de Son Gohan se ha despertado y el chico tiene a Cell contra las cuerdas. Pero al no acabar con él, la criatura opta por hacer estallar su cuerpo. ¡La explosión se llevará por delante el planeta!

El sacrificio del héroe

Queda un minuto para que el cuerpo de Cell explote y la Tierra desaparezca. Son Gohan lamenta no haber destruido al monstruo mientras ha tenido la ocasión. No hay nada que hacer. ¿O sí? A Goku se le ocurre la forma de evitar la catástrofe. Krilín entiende de inmediato su plan. Efectivamente, con el "shukanido", el cambio de lugar instantáneo, Goku puede llevarse a Cell a otro sitio fuera del planeta. Tras despedirse de su hijo, así lo hace. El lugar elegido es el planeta de Kaito. La bronca que se lleva Goku por parte del dios protector de la galaxia del norte es tremenda. Sin embargo, lo peor está por llegar. El alma de Cell no se ve por ninguna parte. Eso sólo puede significar una cosa: ¡que sigue vivo!

MUERTO *Goku ha sacrificado el planeta de Kaio.*

RETORNO *Cell vuelve para sorpresa de todos.*

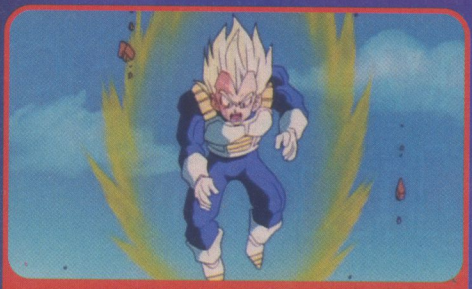
Regresa el Cell perfecto

En la Tierra, cuando los guerreros ya se retiran, una humareda polvorienta se levanta. Una gran energía surge de ella y todos la reconocen de inmediato. ¡Es Cell! Un ataque de energía surge de ese remolino y atraviesa mortalmente a Trunks. Cell se deja ver por fin y les explica la sorpresa que él mismo se ha llevado. El doctor Gero creó un minúsculo órgano en su cabeza que le permite regenerar todo su cuerpo tantas veces como quiera. Solamente destruyendo dicho órgano podrá desaparecer para siempre. Además, Cell ha regresado con su cuerpo perfecto y con más fuerza gracias a las células de guerrero del espacio que posee. Pese a lo complejo de la situación, Son Gohan está contento. Va a poder vengar a su padre.

Llega Infinite World de PS2

Bandai lanza el 5 de diciembre el que será el último juego de la franquicia *Dragon Ball Z* para PS2. Por lo que se ha podido ver hasta la fecha, además de las luchas, tendremos un modo historia sumamente interesante, ya que se recrean más de cien situaciones de la obra original, desde la aparición de Raditz hasta la lucha final contra los dragones de *Dragon Ball GT*. Además, *Dragon Ball Z: Infinite World* contará con más de 130 personajes distintos. Y más importante aún, según se anuncia, la banda sonora y las voces de los personajes serán las originales y japonesas. Se nota que Bandai quiere despedir la saga en esta consola con un juego a la altura.

Los sentimientos de Vegeta

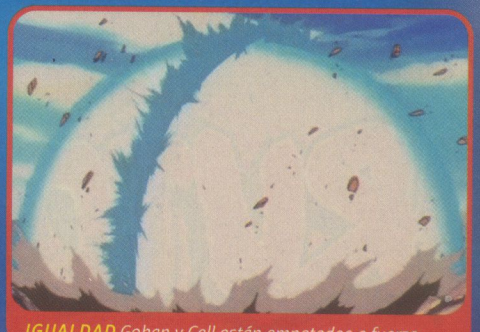


RABIA *Vegeta ataca a Cell por matar a Trunks.*

Ahora bien, la venganza de Son Gohan va a tener que esperar. Antes de que él pueda retomar el combate, Vegeta se lanza a por Cell. Ver a Trunks muerto ha sido un shock para el orgulloso guerrero. Nunca había mostrado simpatía por él, pero al fin y al cabo es su hijo. Y la sangre llama a la sangre, incluso para el príncipe de los guerreros del espacio. Vegeta ataca con todas sus fuerzas a Cell y hace uso de sus técnicas más poderosas. Desgraciadamente, el nivel de fuerza del enemigo es muy superior al suyo. La creación del doctor Gero enseguida se lo quita de encima y le lanza un golpe de energía para aniquilarlo. Gohan se interpone y recibe el ataque.

El final de la pesadilla

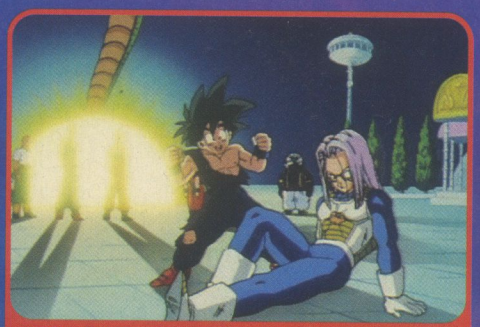
Malherido Son Gohan, la última esperanza del planeta parece haberse disipado. Cell está desatado y piensa acabar con el planeta entero a sabiendas de que él podrá sobrevivir. Así que se prepara para lanzar un kame-hame de proporciones colosales. La Tierra comienza a temblar por la enorme concentración de poder que acumula Cell. Gohan ya se ha rendido, pero entonces Goku se dirige a él a través de Kaito. Le anima y le pide un último esfuerzo. El chico ha gastado la mitad de su poder y tiene un brazo inutilizado, pero aun así lanza también una onda vital. El choque entre ambas energías es brutal. Poco a poco, el kame-hame de Cell gana terreno. Pero la intervención de Vegeta, que hace perder la concentración a la criatura, permite que Gohan saque todo su poder de golpe y destruya por completo a Cell.



IGUALDAD *Gohan y Cell están empatados a fuerza.*

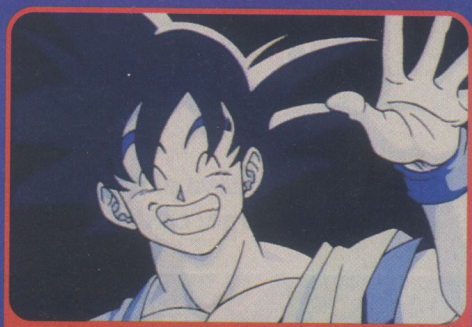
El nuevo héroe del mundo

El juego de Cell ha terminado y su creador ha sido derrotado. Ante las heridas que han sufrido, el grupo decide ir al palacio de Kamisama, donde Dende les sanará. Además, pedirán sus deseos a las bolas de dragón, entre ellos la resurrección de Trunks. Sólo Vegeta se mantiene al margen. Como todos desaparecen de golpe, Mr. Satán aprovecha que nadie ha visto el desenlace real para proclamar que ha sido él quien ha vencido a Cell. Desde ese momento, se convierte en el nuevo héroe de la Tierra. En el palacio de Kamisama, la A-18 recobra la conciencia. No piensa pelear, sobre todo después de saber que Gohan ha acabado con Cell. De pronto, se descubre que Krilín está enamorado de ella. Sin embargo, la androide se marcha sin ni siquiera darle las gracias.



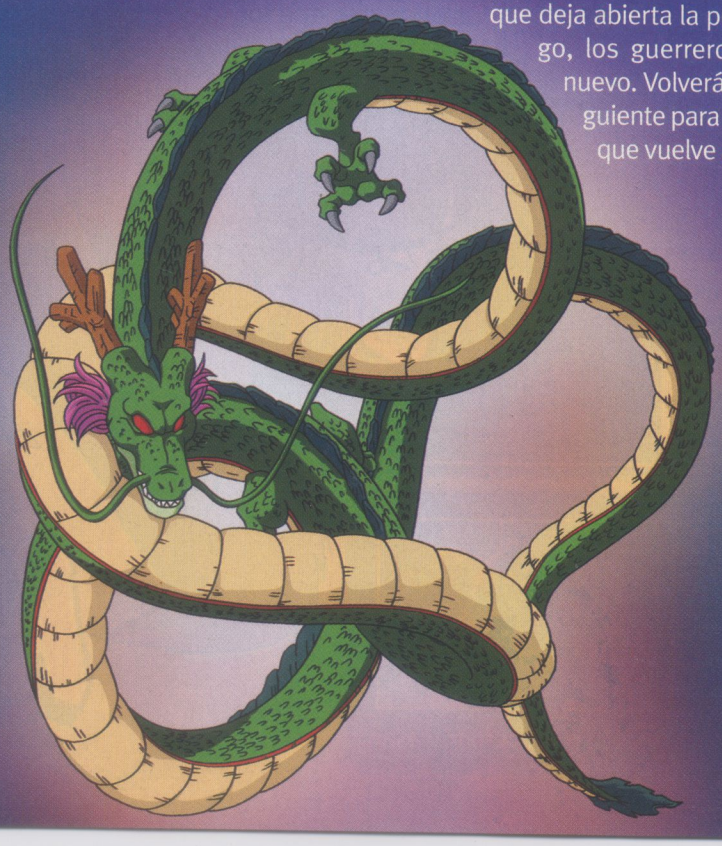
RESUCITADO *Las bolas de dragón reviven a Trunks.*

Hasta la vista, Goku



ADIÓS *Son Goku no quiere resucitar y se despide de todos.*

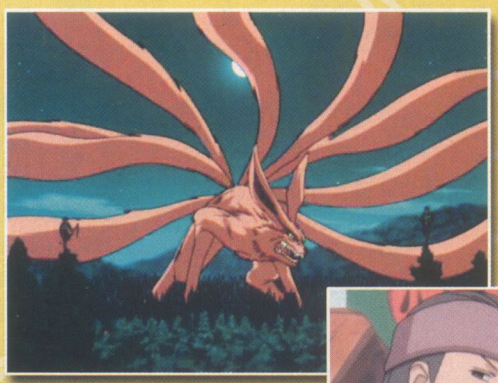
Mientras Krilín se deprime, Dende invoca a Shenron. Con el primer deseo, el dragón revive a todas las personas que mató Cell, incluido Trunks. Pero no puede resucitar a Goku. Entonces Goku habla a sus amigos desde el Más Allá. Les explica que no importa, que él estará bien. Les desea lo mejor y les pide que protejan la Tierra de futuras amenazas. Tras la emotiva despedida, queda un segundo deseo por conceder. Krilín pide a Shenron que elimine el mecanismo de explosión del cuerpo de los androides. Ya que su amor no es correspondido, al menos que ellos dos puedan estar juntos. La A-18, que había vuelto al ver que el cielo se oscurecía y estaba espiando, sale de su escondite. Nerviosa y a gritos, dice que el A-17 y ella son hermanos. Y se despide de una forma que deja abierta la puerta a Krilín. Luego, los guerreros se separan de nuevo. Volverán a verse al día siguiente para despedir a Trunks, que vuelve a su tiempo.



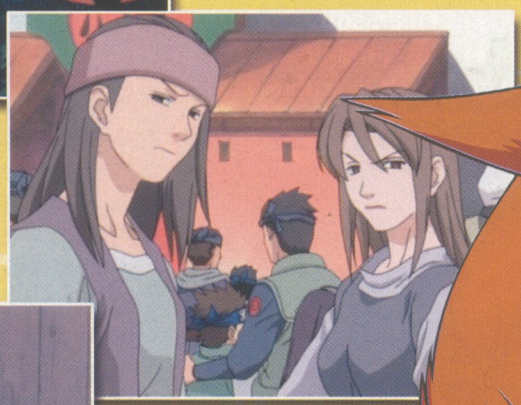
© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

El zorro de las nueve colas ¿Maldición o bendición?

Como lleva el diabólico zorro de las nueve colas en su interior, Naruto ha sufrido una infancia penosa. Sin embargo, con el paso del tiempo su situación mejora y descubre las ventajas que le proporciona el zorro.



Justo después de nacer Naruto, el cuarto Hokage sella el monstruo del zorro en el cuerpo del bebé.



Todos los habitantes de la villa saben que Naruto lleva el zorro demoníaco en su interior y le desprecian.

Naruto desconoce la razón por la que los demás le evitan.

El maestro Mizuki le cuenta a Naruto el secreto sobre el zorro de las nueve colas que reside en su interior.

Akatsuki

Esta malvada organización quiere el zorro de las nueve colas. Itachi y Kisame van a Konoha para llevarse a Naruto, pero fracasan.

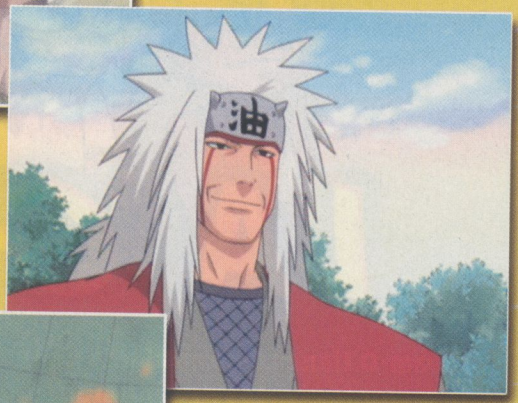
JETIX

NARUTO™

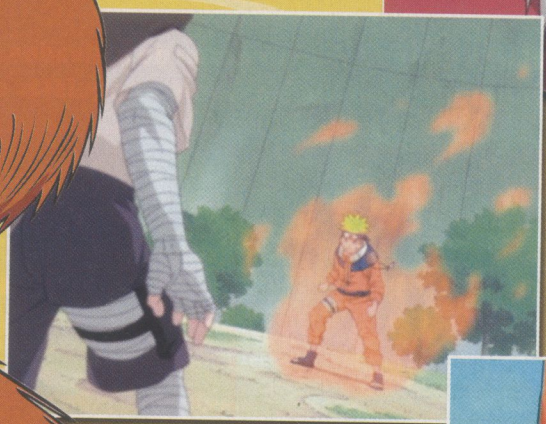
Naruto se queda de piedra al enterarse del motivo por el que la gente le rechazaba.

Durante la lucha contra Haku, el poder del zorro de las nueve colas se deja ver en Naruto por primera vez.

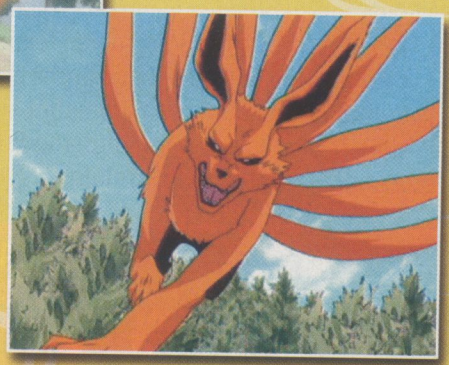
Naruto se echa a correr a cuatro patas, como un zorro, y sus rasgos se hacen más salvajes.



Jiraiya explica a Naruto que en él existen dos chakras diferentes.



En la fase final del examen de ascenso a grado medio, Naruto usa conscientemente el chakra del zorro contra Neji, y gana.



Gracias a la técnica de transformación, Gamabunta y Naruto adoptan la forma del zorro demoníaco para detener al Shukaku de la Arena.

Shukaku de la Arena

Gaara ha tenido una niñez igual de triste que la de Naruto. También él tiene sellado un demonio en su interior: el Shukaku de la Arena. Cuando se duerme, Shukaku toma posesión de su cuerpo.

LA GANG ALPHA

El Team-D tiene como rival a la Gang Alpha, un grupo de malvados a las órdenes del doctor Zeta. Pretenden conseguir las cartas de dinosaurios con fines oscuros: conquistar el mundo. ¿Conoces ya a sus miembros?

URSULA

Incapaz de asumir que ya no es tan joven, se cree muy guapa y sexy. Se lo tiene bastante creído y no soporta que le lleven la contraria. Eso provoca muchos roces con Zander y Ed, con quienes trabaja habitualmente. Claro que, como es una mandona y grita más que habla, sus compañeros no suelen replicar. Ursula se lleva fatal con Zoe, puesto que la chica tiene la manía de llamarla "vieja". Esa sola palabra sirve para sacarla de sus casillas. Como curiosidad, le encanta ir de compras y, sobre todo, los lujos.

ZANDER

Siempre está aportando ideas y planes para cumplir con éxito las misiones que les encomienda el doctor Zeta. Por desgracia, sus estrategias son demasiado complejas o bien muy tontas, y nunca salen bien. Además, se pliega a los caprichos de Ursula y eso empeora las cosas. Como ella gasta sin control, luego resulta difícil tener los medios adecuados para trasladarse y conseguir las cartas de dinosaurios. También acostumbra a dejarse llevar por los nervios, por lo que su apariencia de tío guay se desmorona.

ED

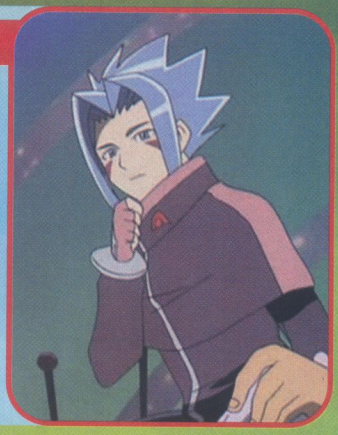
En el equipo que forma con Ursula y Zander, Ed es el que actúa sin pensar mucho en las consecuencias de sus actos. Un auténtico hombre de acción que, de tan inútil y cobarde que es, fracasa constantemente en sus tareas. Sin embargo, hay que reconocerle su lealtad al grupo, ya que no duda en participar en los planes más peligrosos. En realidad, Ed es un tipo la mar de simple. Sólo quiere estar tranquilo y pasárselo bien. Sus pasatiempos favoritos son comer y admirar chicas guapas.

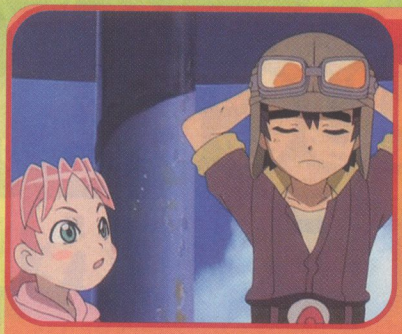
DOCTOR ZETA

Este anciano científico es el malvado líder de la Gang Alpha. Sabe muchas cosas sobre las cartas de dinosaurios y pretende reunirlas para usar las bestias prehistóricas con el fin de dominar el mundo. Usa su base secreta en una isla del Pacífico para realizar experimentos con las cartas. Aunque intenta demostrar que él es quien manda, la verdad es que sus seguidores no parecen hacerle mucho caso. Sus nietos le toman a broma y Helga lo tiene completamente dominado. Por cierto, al científico le hace tilín Helga.

SETH

Este chico tiene un aspecto un tanto extraño y una forma de ser bastante misteriosa. Quizás tenga que ver con el hecho de ser tan callado y de lo poco que se relaciona con los demás miembros de la Gang Alpha. Posee amplios conocimientos mecánicos y es habitual verlo trabajando en la maquinaria de la organización o reparando Alphadroides. Su frialdad a veces da lugar a una actitud prepotente. Sin ir muy lejos, desprecia a Ursula, Zander y Ed por sus continuos fracasos en la captura de cartas de dinosaurios.



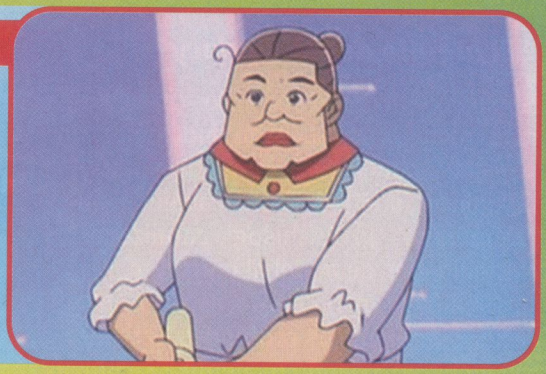


ROD Y LAURA

Son los nietos del doctor Zeta. A pesar de su corta edad, no tienen nada que envidiar a los adultos de la Gang Alpha. Rod sueña con ser científico como su abuelo. Eso sí, quiere ser mejor que él. Por el momento, con doce años, le ayuda con sus inventos y experimentos, y más de una vez le da la clave para solucionar los problemas que surgen. En cuanto a Laura, de seis años, lo suyo son los ordenadores. Los números no tienen secretos para ella. De hecho, es quien se encarga de conseguir dinero para la organización. Aunque son dos niños muy especiales, no dejan de ser eso, niños, y se comportan como tales.

HELGA

La gobernanta. Limpia, cocina, se ocupa de que todo esté en orden y no duda en usar la fuerza para que las cosas funcionen como deben funcionar en la isla. A priori, podría parecer que Helga es la persona con menos importancia en la Gang Alpha, pero sin ella la organización se iría al garete enseguida. ¡Nadie lo mantiene todo a punto como ella! Además, son muchos quienes temen su fuerte temperamento. Incluso el doctor Zeta, aunque quizás sea eso mismo lo que hace que la mire con otros ojos. Cabe advertir que la mujer tiene una fuerza bruta tremenda. Cualquiera se niega a hacer lo que pide.



LOS DINOSAURIOS DE LA GANG ALPHA

La organización tiene bastantes dinosaurios, aunque principalmente usa a Terry, un Tiranosaurio Rex, para llevar a cabo las misiones. Conforme encuentran nuevas cartas, consiguen dinosaurios que les ayudan a obtener más cartas. Destacan Spinny, un Spinosaurio, y Tank, un Saichania.

Terry (Tiranosaurio Rex)

Spinny (Spinosaurio)

Tank (Saichania)

ISHIDA LUCHA, ICHIGO ENTRENA

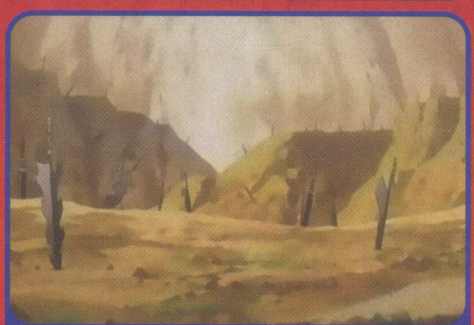
Ishida ha ordenado a Aramaki que se lleve a Orihime del lugar. Su lucha contra Kurotsuchi, todo un capitán, está a punto de comenzar. Mientras tanto, Ichigo sigue a rajatabla los planes de Yoruichi y entrena duramente. Además, recibe una sorpresa inesperada.

El orgullo de los "quincy"

Ishida tiene ante sí a uno de los capitanes más crueles. Kurotsuchi no duda en usar a su subcapitana e hija Nemu para atacar al "quincy", aunque quede malherida. Su "zanpakuto", Jizo Ashisogi, paraliza las extremidades de aquel al que hiere. Kurotsuchi aprovecha entonces para aplicarle veneno en sus profundas heridas. Sin embargo, cuando recuerda a su última víctima "quincy", un anciano, Ishida reacciona. ¡Era su abuelo Souken! La rabia es superior al dolor que siente. Su deseo de acabar con semejante miserable le lleva a quitarse el guante de dispersión espiritual que le legó su abuelo y maestro. Durante un instante su poder es inmenso y golpea de lleno con su flecha a Kurotsuchi, a pesar de que éste haya empleado el "bankai", la liberación completa de su "zanpakuto". Por desgracia, se transforma en líquido y escapa del lugar.

PODEROSO *Ishida derrota a Jizo Ashisogi.*

Aprendiendo el "bankai"



ZANGETSU *Ichigo debe encontrar la verdadera.*

Ishida logra salvar la vida gracias a que Nemu le da el antídoto para el veneno. Sin embargo, pronto se topa con el capitán Tosen, que lo derrota en cuestión de segundos. Mientras eso sucede, en el subsuelo de la Doble Hoja, Ichigo se enfrenta al "tenshintai" de su "zanpakuto". ¡Es decir, a la materialización de Zangetsu! Centenares de "zanpakuto" aparecen clavadas en la tierra y sólo una de ellas es la verdadera. Tiene tres días para lograr encontrarla o todo habrá sido en balde. Conforme pasa el tiempo, Ichigo es capaz de aguantar más con las falsas "zanpakuto" y hasta llega a esquivar algunos de los golpes de Zangetsu. Pese a la notable mejoría, aún está lejos de conseguir su objetivo. En el Seireitei, salvo Orihime, sus compañeros están encerrados en las mazmorras. Por contra, los subcapitanes Abarai, Kira y Hinamori han escapado de su encierro. ¿Con qué intenciones?

El libro de ilustraciones

El mes pasado, Glénat lanzó una novedad muy interesante: el libro de ilustraciones de *Bleach*, llamado *All Colour But the Black*. A lo largo de 100 páginas, podemos disfrutar del arte de Tite Kubo y de los magníficos dibujos que protagonizan Ichigo, Rukia, Orihime, Ishida, Chad, los "shinigami" de la Sociedad de Almas e incluso los "hollow". Además, el propio autor comenta sus impresiones y recuerda anécdotas sobre las ilustraciones. Sin duda, se trata de una publicación esencial para todo buen aficionado a *Bleach*. Su precio es de 19,95 euros.

¡AL FIN, LA LINEA ENTRE LA SERIE DE ANIMACIÓN DE NARUTO Y LOS VIDEOJUEGOS

DESAPARECE DEL TODO *!

* IMAGEN REAL DEL VIDEOJUEGO

12+ www.pegi.info

BANDAI NAMCO Games

CyberConnect2

www.naruto-videogames.com

PLAYSTATION 3

© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU

MIROKU Y SANGO

El monje y la cazadora de demonios son piezas importantes del grupo de Inuyasha. Aunque se peleen constantemente, es evidente que se sienten atraídos el uno por el otro. En la batalla, se protegen y cuentan con poderosas armas de ataque.

COMO EL PERRO Y EL GATO

El monje maldito

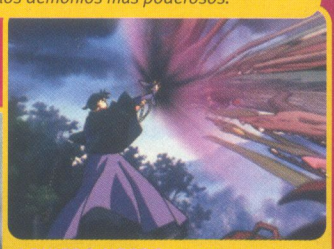
Hasta que se topó con Inuyasha y Kagome, este religioso tan alegre viajaba sin rumbo fijo por el país. Dado que iba en busca de Naraku, no dudó en unirse a sus recién conocidos amigos. Aunque Inuyasha ya es muy fuerte y Kagome se las apaña más o menos bien, Miroku aporta un nuevo poder al equipo: el vórtice de su mano derecha. Este agujero negro se traga todo cuanto se le pone por delante. Su origen está en una maldición que le echó Naraku a un antepasado del monje. Si no quiere morir absorbido por el vórtice, debe acabar con la vida de Naraku. Por si acaso, está obsesionado con tener descendencia y pregunta a cuanta mujer guapa se le cruza si quiere ser la madre de sus hijos. Sólo hay una joven hermosa a la que no se lo ha pedido: Sango. Miroku y ella discuten a todas horas, aunque si se les observa bien, se nota lo que de verdad sienten el uno por el otro.

La triste cazadora de demonios

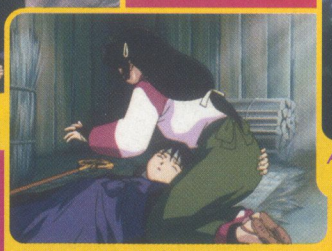
Sango tiene tras de sí una penosa historia. Poco tiempo antes de unirse al grupo de Inuyasha, vio cómo Naraku exterminaba a los cazadores de demonios de su poblado. Únicamente sobrevivieron ella y su hermano pequeño Kohaku. Pero Naraku se apoderó de la voluntad del chico y desde entonces lo tiene bajo su control. Obviamente, Sango quiere hacer desaparecer del mapa al demonio y recuperar a Kohaku. Tiene claro que hay más posibilidades luchando al lado de los demás que si lo hace ella sola con su fiel compañera Kirara. A Sango le cuesta un poco hacerse amiga de Kagome, pero finalmente abre su corazón y encuentra una amiga en quien confiar. Lo que es superior a sus fuerzas es la actitud irritante de Miroku. Hasta que se percata que el monje actúa así para que no sufra pensando en Kohaku a todas horas. En ese momento comienza a verle con otros ojos más benevolentes.

GUERRERO *Nunca duda a la hora de luchar contra los demonios más poderosos.*

BOFETADA *Las jóvenes se sienten ofendidas.*



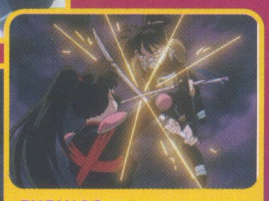
AGUJERO NEGRO *El vórtice de su mano derecha lo absorbe todo.*



APROVECHADO *Ni Sango se salva.*

ROMANCE *Pocas veces están tranquilos y bien juntitos.*

CELOS *Sango odia que Miroku proponga a todas que sean la madre de sus hijos.*



ENEMIGO *Kohaku ahora lucha a las órdenes de Naraku.*

TRAGEDIA *Sango quiere volver a abrazar a su hermano.*

¿HÉROES O VILLANOS?

¿POR QUÉ ELEGIR SI PUEDES SER AMBOS?

Entrada Infantil GRATIS*

*Encuéntrala en el interior del videojuego. Entrada infantil gratis de 5 a 10 años, comprando una de adulto en las Taquillas de Parque Warner. Válida hasta el 30/12/08

LEGO BATMAN™ EL VIDEOJUEGO

WWW.LEGOBATMANELVIDEOJUEGO.ES

YA DISPONIBLE

Domina exclusivos accesorios, movimientos, artilugios y armas de superhéroe.

Explora tu lado oscuro y hazte con los poderes de tus villanos favoritos.

7+ www.pegi.info

Games for Windows · XBOX 360 · PLAYSTATION 3 · PSP · PlayStation 2 · NINTENDO DS · Wii · T games · DC · WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME Software © 2008 TT Games Publishing Ltd. "PS3", "PlayStation", "PLAYSTATION", and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system - online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. PSP® system - Memory Stick Duo(tm) may be required (sold separately). PLAYSTATION® Network Purchase or use of this item is subject to the PLAYSTATION® Network Terms of Service and User Agreement. This item has been sublicensed to you by Sony Computer Entertainment America. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 Nintendo. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

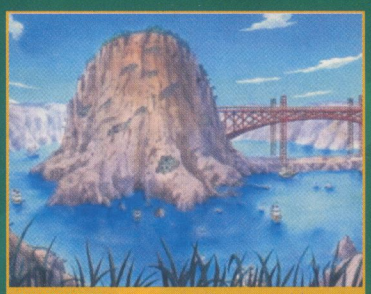
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. WB SHIELD: (tm) & (c) Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)

LA FORTALEZA INEXPUGNABLE DE NAVARONE

Cuando la banda de Luffy cae al mar desde Skypiea, la isla del cielo, se encuentra en medio de una densa niebla. Al disiparse, se encuentran justo delante de una base naval de la Marina. Abrirse camino en Navarone no va a resultar nada fácil.

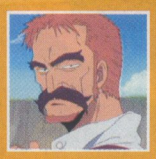
El nombre oficial de la base naval en la que nuestros amigos deben recuperar su barco, el *Alma de Merry*, es "Base G8". Pero todos la conocen como la base naval Navarone. Se trata de una isla situada en una formación rocosa circular, que recuerda a un cráter. La isla está rodeada por una muralla natural y perfectamente protegida. Sólo posee una puerta, que conecta el espacio interior con el mar. Las paredes de roca están repletas de cañones, lo cual convierte a la fortaleza en un lugar casi impenetrable. Sin embargo, un objeto volador como el *Alma de Merry* con el pulpo-globo puede huir sin problemas. La fortaleza tiene mala reputación. Se dice que los soldados son unos gandules, pero no es culpa suya: no atacan Navarone desde hace muchos años.

El comandante Jonathan dirige Navarone y su mujer Jessica es la chef de la base. Aparte, en Navarone viven alrededor de 1.000 soldados.



FORTALEZA Navarone es inexpugnable.

Las personas más importantes de Navarone



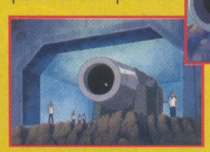
Comandante Jonathan
Un tipo relajado al que le gusta pescar. Lo tiene todo controlado.

Teniente Drake
La mano derecha de Jonathan. Respeta a su jefe, aunque le gustaría mandar más.

La chef Jessica
Su cargo no se debe menospreciar en una base naval: si la comida es buena, los soldados están contentos.

Los cañones

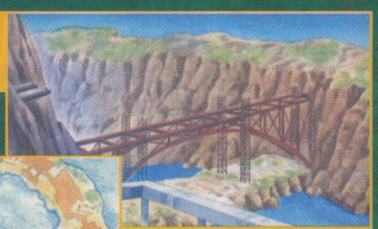
Se considera a Navarone como una fortaleza inexpugnable. Esto se debe en buena medida a su armamento, compuesto por 108 cañones. Son de distinto tipo y tamaño, como puedes comprobar.

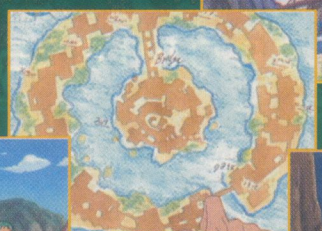


UNIDAD 55 Es la más fuerte de la base naval.

ACTIVIDAD Luffy y sus chicos animan Navarone.

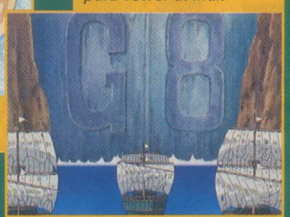
CONEXIÓN
Un puente une la fortaleza con el anillo





MAPA Se puede huir de Navarone por vía aérea.

PUERTA Hay que cruzarla para volver al mar.



One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

COMBATE DE GIGANTES

DINOSAURIOS

CONVIÉRTETE EN EL REY DE UN MUNDO DE GIGANTES

Lucha contra otros dinosaurios y reta a tus amigos en el modo multijugador.

Crea tu propio dinosaurio para hacerlo único, fuerte e invencible.

Viaja por 9 diferentes y detallados entornos prehistóricos. Cada uno esconde sus amenazas.

Elige tu dinosaurio entre 26 increíbles razas: T-Rex, triceratops y ¡muchos más!

DERRÓTALOS. DOMÍNALOS

7+
www.pegi.info

NINTENDO DS.

www.combatedegigantes.es

© 2008 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

UBISOFT

XIV Salón del Manga de Barcelona

Tras catorce ediciones, el Salón del Manga de Barcelona sigue siendo el principal evento de la industria del manga y el anime en España. Unos días en los que convergen decenas de novedades, miles y miles de visitantes, autores y cantantes japoneses invitados y, ante todo, un sentimiento común: la pasión por Japón. Una cita ineludible para todo otaku. ¡Y Mega Hiro estuvo allí!

Un Salón en tres espacios

Debido al éxito que supuso en 2007, la división de las actividades en tres recintos, Ficomic repitió experiencia. Como el año pasado, fue todo un acierto, ya que se desatascó La Farga durante la mayor parte de los cuatro días del acontecimiento. De ese modo, La Farga acogía a los aficionados que querían comprar las últimas novedades en manga, anime o videojuegos, o bien títulos atrasados, mientras que el auditorio del Centre Cultural Barradas acogió las proyecciones preparadas por Jonu Media, Selecta Visión, Panini o Animax, entre otras. Por su parte, el Poliesportiu del Centre fue el epicentro de la música y los disfraces, ya que allí se encontraba el karaoke y se realizaron los concursos de cosplay y las demostraciones de cultura japonesa.

Las novedades de mayor éxito

Durante el Salón, tuvimos ocasión de hablar con los encargados de las distintas editoriales de manga y anime. Aparte de conseguir jugosas noticias que podéis leer en su correspondiente sección, les preguntamos por los títulos que más estaban vendiendo. ¿Te imaginas cuáles fueron los grandes éxitos? Los últimos tomos de *One Piece* y *Detective Conan* (Planeta), la flamante novedad *Fairy Tail* y el libro de arte de *Fullmetal Alchemist* (Norma), el libro de ilustraciones de *Bleach* y los últimos tomos de *Naruto* y *Bleach* (Glénat), la serie de OVA y la de televisión de *Las crónicas de Lodoss* (Jonu Media) y las nuevas recopilaciones de *Dragon Ball Z* y *Saint Seiya* (Selecta Visión). Y tú, ¿te has hecho con alguna de ellas?

El embajador del anime

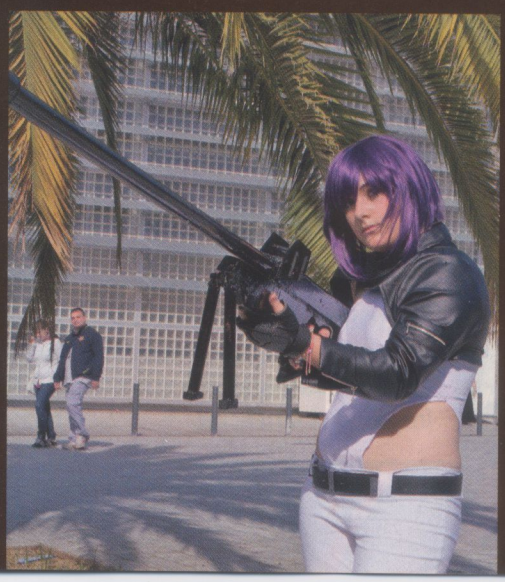
Ficomic aprovechó que este año se cumple el 15º aniversario de la llegada de *Doraemon* a España para realizar una curiosa y entretenida exposición sobre el gato cósmico. Grandes y pequeños disfrutaron con la gran oferta de productos, españoles y japoneses, de la serie del gato azul que distribuye Luk.

Viaje de compras y turismo

Aunque lo parezca, el Salón del Manga de Barcelona no es solamente un gran mercadillo en el que el visitante puede adquirir las novedades, números atrasados, títulos descatalogados, material original japonés y toda clase de productos derivados: figuras, colgantes, peluches, bandas sonoras, etc. Este acontecimiento supone también una gran oportunidad para salir de casa durante unos días. La cantidad de invitados de fuera de la provincia, e incluso de fuera de Cataluña, es enorme. Madrileños, andaluces, vascos, valencianos, gallegos, castellano manchegos, asturianos... ¡Hasta los otakus canarios se animan a viajar! Al fin y al cabo, además de disfrutar de la gran fiesta otaku, de paso se puede hacer turismo por la Ciudad Condal. Un buen argumento para convencer a los padres, ¿verdad?

Muchos premios y concursos

Tal vez habría sido mejor esperar a 2009 y, con motivo de la decimoquinta edición, estrenar los premios que han comenzado a otorgarse este año. Se trataba de premios elegidos por votación popular, y los otakus dieron como vencedores a *Death Note* (mejor manga para chicos y mejor edición en DVD), *Nana* (mejor manga para chicas) y CLAMP (mejor autor). Más habituados a los concursos, el de Cosplay y el del World Cosplay Summit nuevamente fueron un éxito. La calidad de los disfraces, el maquillaje y la actuación de los concursantes divirtió al nutrido público que se congregó para verlos. También el concurso de karaoke se llenó de otakus deseosos de cantar (o berrear, según el caso) sus canciones de anime preferidas.



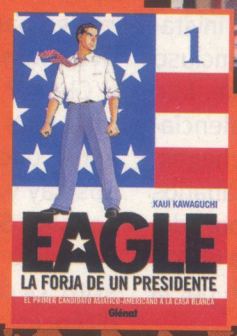
Gran afluencia de público en los cuatro días

El año pasado, un Salón también de cuatro jornadas, la cifra de visitantes alcanzó los 65.000. Y esta edición tenía como objetivo superar esa cantidad. Sin embargo, el que no fuera puente y que el tiempo no acompañara (llovió mucho durante esos días) dejó la afluencia en 60.000 visitantes. Aun así, tal cifra se considera un éxito. Cabe destacar que este año la prensa ha dado una mayor cobertura al acontecimiento, lo que supone una forma de normalizar nuestra afición. Por lo pronto, La Farga de L'Hospitalet acogerá el Salón del Manga durante un par de años más. Seguro que habrá tiempo de batir récords de asistencia. ¡Tú puedes ayudar a lograrlo!

Los invitados

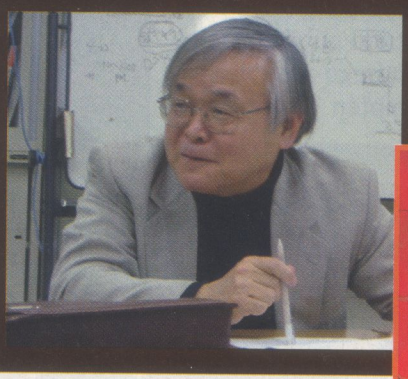
Kaiji Kawaguchi

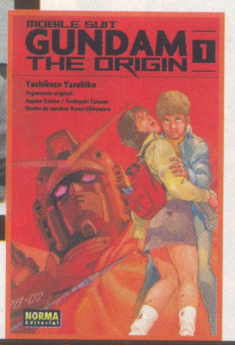
Sin duda, el gran reclamo del Salón del Manga de este año. El maestro Kawaguchi era hasta hace poco un completo desconocido para el público español y sólo una minoría conocía su obra. Glénat basó su stand en el evento en *Eagle*, el título con el que ha aterrizado en nuestro mercado. Este manga trata sobre la campaña electoral estadounidense entre Kenneth Yamaoka, primer aspirante asiático-americano a la Casa Blanca, y su rival Al Noah. Totalmente paralelo a la realidad, este asunto ha sido uno de los más tratados por Kawaguchi, que se postulaba a favor de Barack Obama. El autor comentó que, además de mostrar una historia sobre el poder, quería reflejar el tipo de vida de quienes aspiran a él y de su entorno.

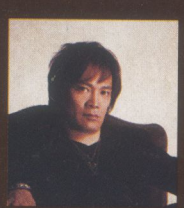


Yoshikazu Yasuhiko

En España el único robot gigante que ha triunfado, los EVA de *Evangelion* aparte, fue *Mazinger Z* allá por finales de los 70 y comienzos de los 80. Sin embargo, en Japón és un género en sí mismo y ha tenido grandes maestros, como Go Nagai o Yoshikazu Yasuhiko, quien acudió al Salón del Manga de este año. El autor habló largo y tendido del género en que ha triunfado gracias a la saga *Gundam*. Desde hace dos años, Norma Editorial publica *Gundam the Origin*. Sin embargo, Yasuhiko es conocido también por sus trabajos en animación, con títulos como *Arion* o *Venus Wars*, además de distintas series sobre el mundo de *Gundam*. Su pasión por los mitos y el mundo occidental le llevó a crear mangas como *Jesus* o *Joan*, que se basan respectivamente en las figuras históricas de Jesucristo y Juana de Arco.



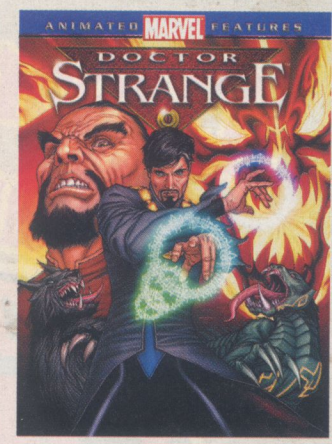


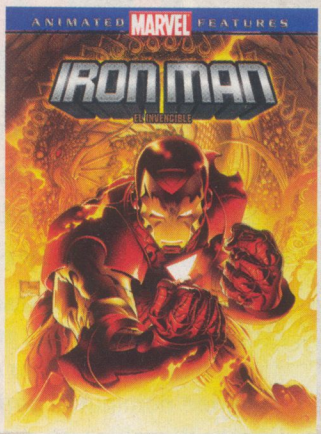


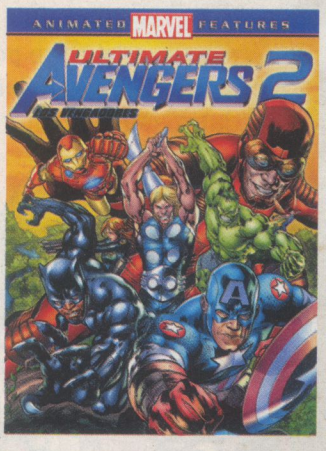
JAM Project

En el año 2000, varios cantantes de éxito se unieron para crear JAM Project y realizar conciertos por todo el mundo, de forma que las canciones japonesas de anime y videojuegos llegaran a todas partes. No en vano, ese JAM del nombre son las iniciales de "Japan Animation song Makers". O sea, "compositores de canciones de anime". Liderado por Hironobu Kageyama, cantante de temas de *Bola de dragón Z* y *Caballeros del zodíaco*, el grupo lo conforman Masaaki Endoh (*Cowboy Bebop*), Masami Okui (*Slayers*), Yoshiki Fukuyama (*Macross 7*) y Hiroshi Kitadani (*One Piece*). JAM Project realizó dos conciertos electrizantes que hicieron las delicias de los aficionados y firmaron autógrafos a sus enloquecidos fanáticos.

HULK, DOCTOR STRANGE, IRON MAN, CAPITÁN AMÉRICA, THOR...







EDICIONES ESPECIALES CON: DOCUMENTALES, ARTE CONCEPTUAL, TOMAS FALSAS...

LOS HÉROES DE MARVEL COMO NUNCA LOS HAS VISTO.

WWW.FILMAX.COM

EN DICIEMBRE, A LA VENTA EN DVD.

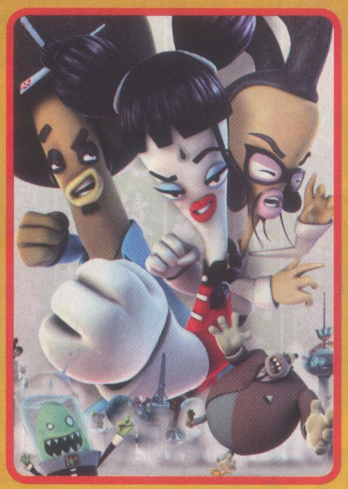
filmax HOME VIDEO

¡Llegan Los Pollos Karatekas!

CHOP SOCKY CHOOKS

¿Creías que lo habías visto todo en series? Pues no estés tan seguro, porque este mes de noviembre se acaba de estrenar en Cartoon Network una de las series más originales que hemos visto... ¡y está protagonizada por unos pollos karatekas!

Bienvenido a Mundo Wasabi, el centro comercial más grande del mundo. Un centro que pretende dominar el pérfido Doctor Wasabi, una piraña mutante sin escrúpulos que no parará hasta salirse con la suya. Pero por suerte para los habitantes de Mundo Wasabi, por allí rondan también los Chop Socky Chooks, un trío de pollos expertos en kung-fu que le pararán los pies al siniestro Wasabi antes de que se pase de la raya. Como en las mejores pelis de acción, nuestros tres heroicos pollos se hacen pasar por personas (bueno, pollos) normales, pero cuando el destino del centro comercial corre peligro, recurren a una demoledora combinación de artes marciales, magia e informática de última generación para mantener la paz y la justicia en Mundo Wasabi.

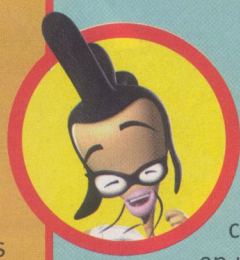


Pero la tarea no es nada fácil, ya que el Doctor Wasabi tiene muchos recursos: periquitos-pterodáctilos, zombis del karaoke... ¡incluso un ejército de chimpaninjas letales! Sí, la malvada piraña tiene a su servicio a los más diabólicos sicarios, que tratarán de acabar con los Chooks. Sin olvidar, claro, que como todo buen villano el Doctor Wasabi también tiene su inevitable guardaespaldas, en este caso Bubba, un enorme gorila albino tan fuerte como tontorrón.

Como ves, la serie tiene todos los requisitos para hacértelo pasar en grande: pollos, artes marciales, villanos malísimos, sicarios de todos los colores... ¡y sobre todo, humor y mucha acción! ¡No te pierdas **Chop Socky Chooks**, a partir de este noviembre, en Cartoon Network!

Puedes ver **Chop Socky Chooks** en Cartoon Network de lunes a viernes, a las 18.10 h. y a las 19.35 h., y los fines de semana, un episodio doble a las 08.20 h. y a las 19.55 h.

Los miembros del grupo



Chuckie Chan

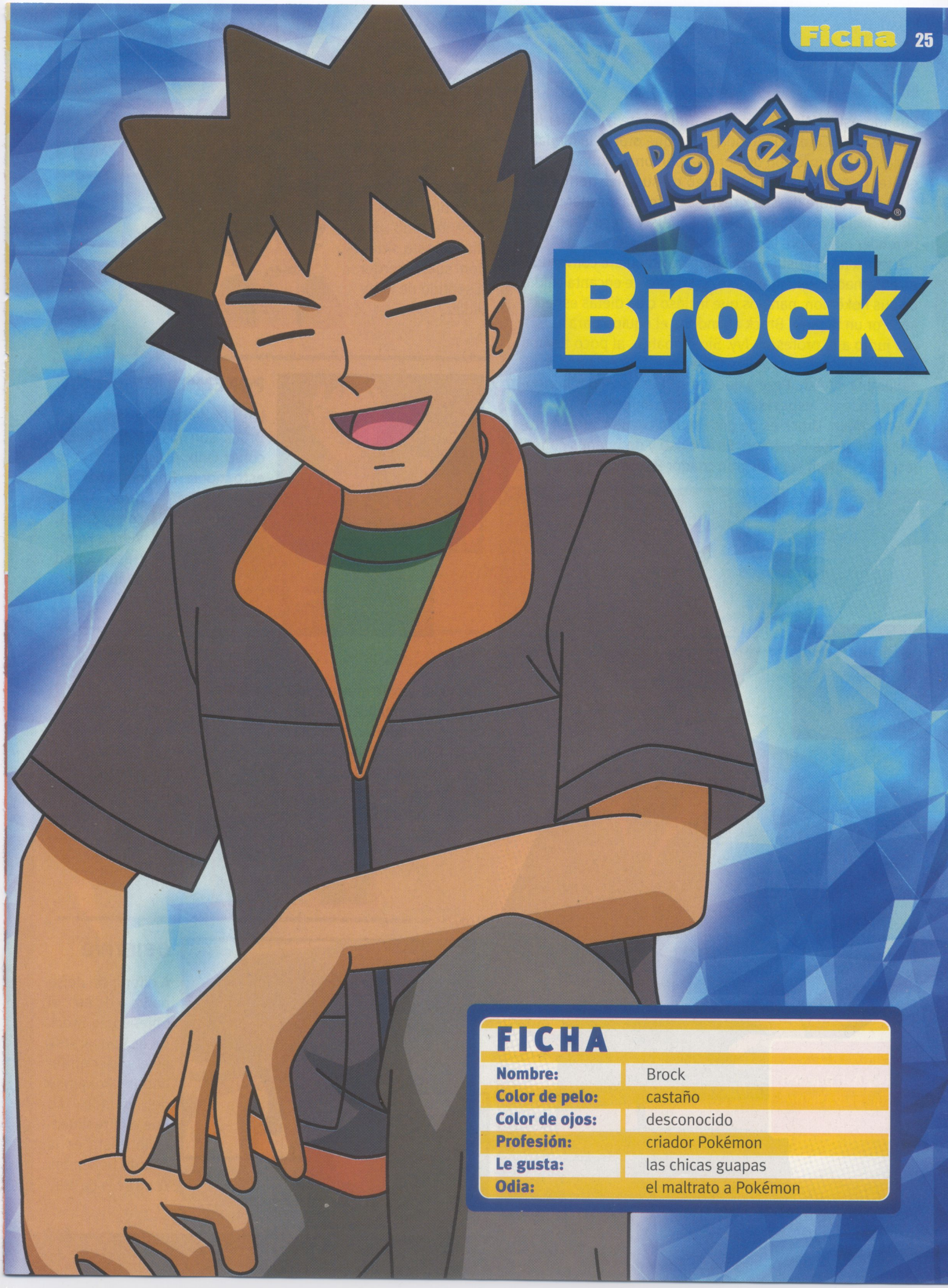
El filósofo del grupo, criado y entrenado en un remoto monasterio. Es un maestro sabio que usa el kung-fu como camino hacia la iluminación definitiva. Cuenta con habilidades místicas que debe emplear para pararle los pies al Doctor Wasabi.

K.O. Joe

Un chico de la calle, curtido en mil batallas y con un corazón de oro. Es una máquina de luchar, pero también un personaje noble y justo, lo cual le ha vuelto muy popular entre los niños de Mundo Wasabi.

Chica P

La heroína del grupo. Enigmática, fascinante e ingeniosa, sabe pelear tan bien como cualquier chico y además tiene la capacidad de convertir cualquier objeto, por inofensivo que sea... ¡incluso un abanico y un pintauñas!



Pokémon Brock

FICHA

Nombre:	Brock
Color de pelo:	castaño
Color de ojos:	desconocido
Profesión:	criador Pokémon
Le gusta:	las chicas guapas
Odia:	el maltrato a Pokémon

HISTORIA

Cuando Ash y Misty conocen a Brock, éste es el líder del gimnasio de Ciudad Plateada, en la que otorga la Medalla Roca. Da la impresión de ser una persona adulta e inteligente, puesto que se hace cargo de sus diez hermanos. Cuando el padre de Brock regresa de forma inesperada, el chico decide acompañar a Ash y a Misty en su viaje para aprender más sobre los Pokémon.

A Brock no le gusta pelear. Por eso no quiere convertirse en entrenador Pokémon, sino en criador. Le encanta cuidar de sus Pokémon, para los que incluso crea dietas especiales. Por un tiempo, Brock abandona el equipo para aprender junto a la profesora Ivy. Sin embargo, al poco tiempo vuelve al lado de sus amigos. Desde entonces, se hace inseparable de Ash. Pese a que pierde la cabeza por las mujeres guapas, especialmente con la enfermera Joy y la agente Mara, Brock es de gran ayuda cuando surgen problemas con los Pokémon. Es juicioso y da buenos consejos. ¡En el futuro será un gran criador Pokémon!

ENAMORADIZO
Brock pierde los estribos cuando tiene delante una mujer hermosa.

COMPAÑERO
Misty y Ash pueden confiar ciegamente en él.

MUJERES

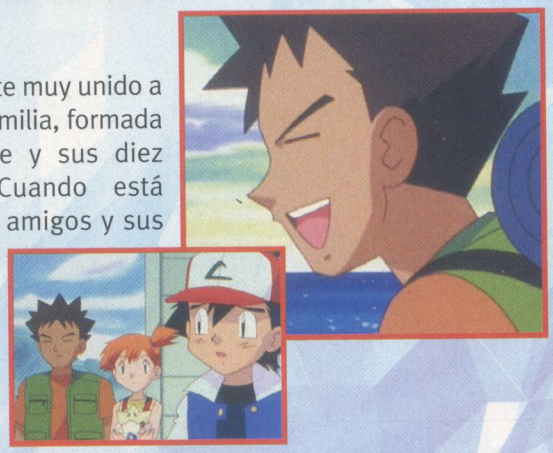
Cuando Brock ve a una mujer guapa, pierde al instante el control de sí mismo. Inmediatamente le confiesa su amor y está dispuesto a hacerlo todo por ella. En esta situación suele perder el sentido de la realidad.

POKÉMON

Los Pokémon favoritos de Brock son los de tipo Roca, como Onix o Geodude. Pero esto no le impide tener de otros tipos, como Zubat, Vulpix, Forretress, Lotad o Mudkip.

FAMILIA

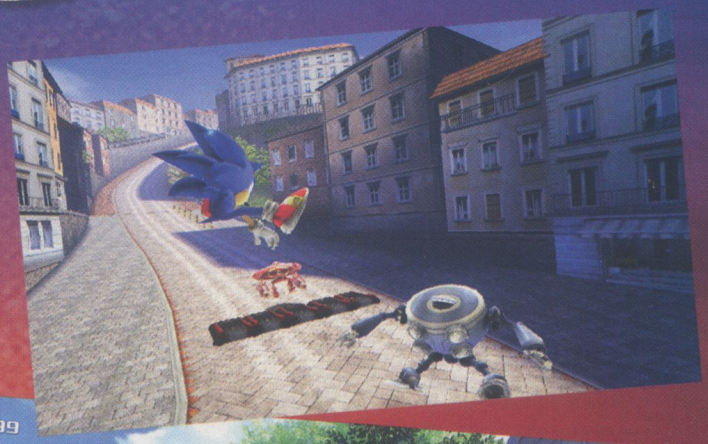
Brock se siente muy unido a su extensa familia, formada por su padre y sus diez hermanos. Cuando está de viaje, sus amigos y sus Pokémon se convierten en su familia.

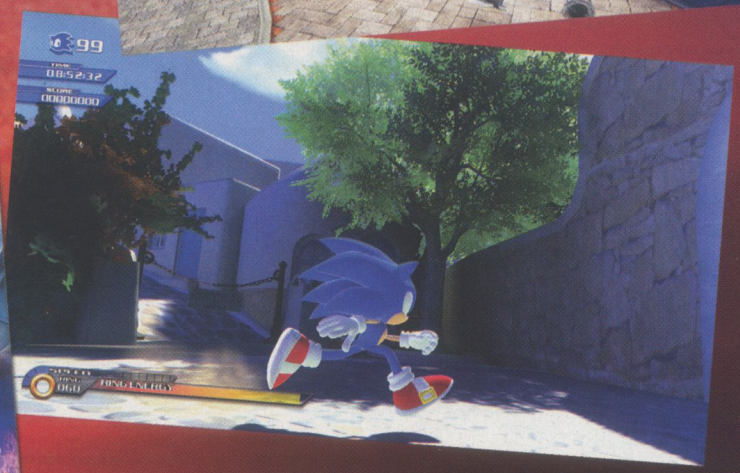


OBJETIVO

A diferencia de su padre o de Ash, el objetivo de Brock no es convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo. Lo que a él realmente le gusta es la cría de Pokémon. ¡Y no se le da mal!

¡CONCURSA!





¡SALVA EL MUNDO DEL PÉRFIDO DR. EGGMAN EN SONIC UNLEASHED!

Emprende una frenética carrera contra el tiempo con el erizo más veloz, y salva un mundo moribundo con **Sonic Unleashed**. Tenemos 10 copias del juego para **PlayStation 2**, que sortearemos entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el mayor enemigo de Sonic en Sonic Unleashed?

¡Rellena el siguiente cupón y envíalo a la dirección indicada antes del 31 de diciembre! ¡Es así de fácil!

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 28
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo la responsabilidad de Panini España S.A. Los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Para poder participar en el concurso necesitamos que adjuntéis una autorización expresa de vuestros padres o tutor. Promoción válida hasta el 30 de diciembre de 2008.

SEGA®

(c) SEGA 2008. SEGA y Sonic son marcas registradas de SEGA. Todos los derechos reservados.

Naruto™ The Broken Bond video game software © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO. This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

FULLMETAL
ALCHEMIST
MEGA HIRO
© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

LE LLAMABAN SHIN CHAN

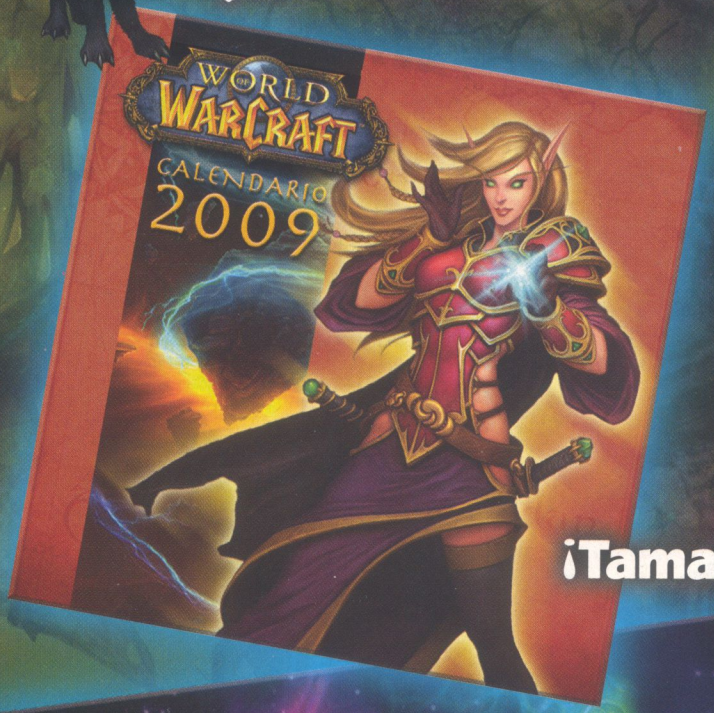
LA PELÍCULA

LUK INTERNACIONAL S.A. PRESENTA "LE LLAMABAN SHIN CHAN"

DIRECTOR: TSUTOMU MIZUSHIMA - GUIÓN E HISTORIA ORIGINAL: YOSHITO USUI - DIRECTOR DE ANIMACIÓN: TAKUYA ISHIDA - DIRECTOR DE ARTE: SHIGERU MORIMOTO, TORU KOGA - DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: TOSHIYUKI UMEDA - DIRECTOR DE GRABACIÓN: AKIRA OHKUMA - EFECTOS: AKIHIKO MATSUDA - ATSUSHI HARADA
MÚSICA: TOSHIYUKI ARAKAWA, SHINJI MIYAZAKI - EDITORES: HAJIME OKAYASU - PRODUCTORES: SHIN-EI ANIMATION, TV ASAHI CORPORATION, ASATSU-DK.

© 2004 USUI YOSHITO. / FUTABASHA · SHIN-EI ANIMATION · TV ASAHI CORPORATION. / ALL RIGHT RESERVED.

¡NO TE LOS PIERDAS!



¡¡CALENDARIOS WORLD OF WARCRAFT 2009!!

¡Tamaño normal....!

¡Y tamaño gigante!

¡Toda la fantasía épica del juego de rol online más famoso de todos los tiempos!

panini COMICS

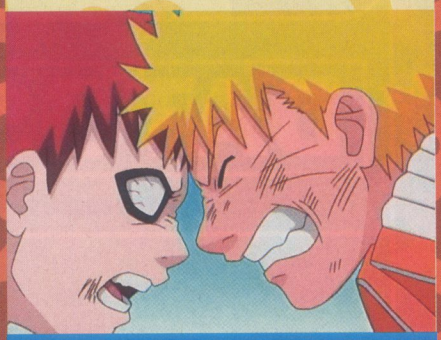
LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

NARUTO™

2ª TEMPORADA, PARTE 3: EPISODIOS 79-91

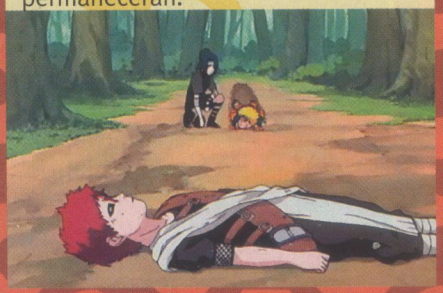
79. ¡Sobrepasando los límites! La luz y la oscuridad

Naruto se enfrenta al Shukaku de la Arena. Después de unos momentos de serias dudas, el chico de la villa de la Hoja golpea a Gaara de un cabezazo y le despierta. El Shukaku vuelve a quedar encerrado. Mientras, los ninjas de la villa inician el contraataque tras poner a salvo a mujeres y niños. El Tercer Hokage tiene bajo control a Orochimaru, aunque se va quedando sin fuerzas. Antes de morir, logra inutilizar para siempre los brazos de su antiguo discípulo.

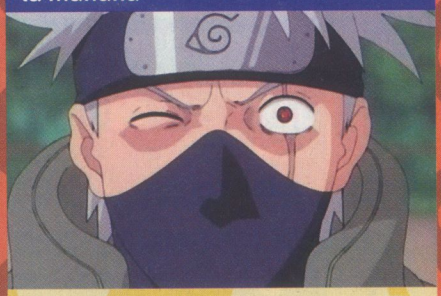


80. ¡Hasta siempre, Tercer Maestro Hokage!

Los invasores abandonan la Villa Oculta de la Hoja y se llevan a Orochimaru, que ha perdido la sensibilidad en ambos brazos. En el bosque, Naruto le explica a Gaara que él ha vivido lo mismo y sabe cómo se siente. Por eso no va a permitir que haga daño a sus amigos. Gaara cesa la lucha y Temari y Kankuro se lo llevan de vuelta a casa. Al día siguiente, se celebra un funeral por el Tercer Hokage y los ninjas caídos en la batalla. Pero las enseñanzas del maestro Sarutobi permanecerán.

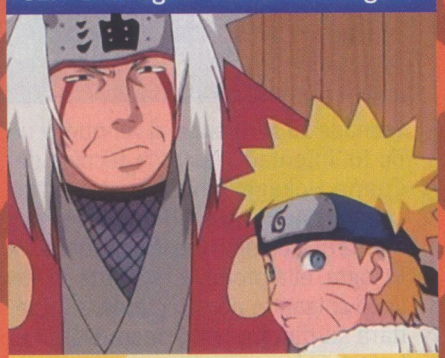


81. El regreso de la neblina de la mañana



Orochimaru, aunque ha fracasado en la invasión, se ha deshecho de dos de los cinco Kage. En la villa de la Hoja, comienza la reconstrucción y los habitantes tratan de volver a su día a día. Los consejeros deciden ofrecer el cargo de Hokage a Jiraiya, pero éste lo rechaza. Les aconseja a Tsunade, su compañera en "los tres grandes". Mientras tanto, Itachi Uchiha y el ninja desertor Kisame Hoshigaki aparecen en la villa. Asuma y Kurenai salen a su encuentro.

82. ¡"Sharingan" contra "sharingan"!



Kakashi llega en apoyo de Asuma y Kurenai. Con su "sharingan", se enfrenta a Kisame y su espada Samehada. El combate está muy igualado. Itachi interviene con su "sharingan" caleidoscópico, que es mucho más poderoso, y lanza una cruel técnica ilusoria. Kakashi sufre una tortura mental increíble al verse afectado por ella. Itachi y Kisame forman parte de la organización Akatsuki, ¡y quieren el poder del zorro demoníaco de Naruto! El chico y Jiraiya acaban de salir de viaje en busca de Tsunade.

83. Los problemas de Jiraiya con las mujeres, una desgracia para Naruto

Naruto está emocionado porque el Senninfómano le va a enseñar una nueva técnica. Además, Jiraiya le dice que le recuerda al Cuarto Hokage, por lo que el "genin" está que no cabe en sí de gozo. Se dirigen al distrito del juego, Otafuku. Una vez allí, Jiraiya se marcha con una chica y envía a Naruto a la habitación de hotel que ha reservado. En la villa, Kakashi está recuperándose tras sufrir el "tsukiyomi" de Itachi. Los "jonin" quieren evitar que Sasuke sepa que su hermano ha vuelto, pero se entera enseguida. Al saber que Itachi va a por Naruto, corre a buscarlo.

84. ¡Gime, "chidori"! ¡Ruge, Sasuke!

Itachi encuentra a Naruto. Sasuke, que sigue buscándoles, rememora su infancia. Por aquel entonces, Itachi ya era un ninja de élite a pesar de su edad. Sin embargo, había algo extraño y oscuro en él. Y así llegó el día en el que aniquiló a todo el clan Uchiha. Únicamente le dejó a él con vida. Cuando Sasuke por fin encuentra a Naruto, vuelca su ira contra Itachi. Pero no hay ni punto de comparación entre sus fuerzas. Con Sasuke hecho polvo, Naruto debe defenderse. Pero la Samehada de Kisame absorbe su chakra.

85. Hermano estúpido. ¡Odia! ¡Detesta!

Jiraiya llega justo a tiempo. La estrategia de usar a una chica para alejarle de Naruto no ha surtido efecto. El Senninfómano va a luchar, pero Sasuke le exige hacerlo él. Es el día que ha estado esperando tantos años. La diferencia de poder lleva a Sasuke a sufrir el "tsukiyomi", por lo que Jiraiya interviene para deshacer la técnica y trasladar a todos al interior del estómago del sapo Iwagama. Itachi logra quemar una de las paredes de carne y salir junto con Kisame. Por el momento se retiran.

Recortar por la línea de puntos

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

86. Comienza el entrenamiento. ¡Seguro que me hago más fuerte!

Jiraiya y Naruto prosiguen la búsqueda de Tsunade. Por el camino, Jiraiya le explica a Naruto el motivo por el que esa organización llamada Akatsuki le quiere. No es a él, sino al zorro de nueve colas y su poder. Naruto entiende que debe hacerse más fuerte para poder protegerse. Jiraiya habla también de Tsunade. Es una mujer que usa una técnica para tener una apariencia joven y hermosa, y está loca por las apuestas. Su mala fortuna la ha llevado a ser conocida como "la legendaria perdedora". Mientras viajan, Jiraiya le muestra a Naruto la nueva técnica.

87. ¡Voluntad! ¡Explota, globo de agua!

Naruto se entusiasma con la técnica que va a aprender. ¡La creó el mismísimo Cuarto Hokage! Como debe aprenderla en tres fases, se queda practicando la primera mientras Jiraiya sale a investigar. El "genin" tiene que canalizar su chakra en el interior de un globo de agua y hacerlo explotar. Después de mucho entrenar, descubre la forma de conseguirlo. Una vez logrado, pasa a la segunda fase: hacer lo mismo, pero en esta ocasión con una pelota de goma.

88. El símbolo de la hoja y el protector

Naruto tiene bastantes problemas para reventar la pelota de goma. Jiraiya le da una pista y entonces él se concentra siguiendo un truco que le enseñó Iruka. Así pasa a la tercera fase. Se muere de ganas por saber qué tipo de técnica es la que está aprendiendo. Orochimaru, que sufre las consecuencias de la técnica del Tercer Hokage, también está buscando a Tsunade. Sabe que está en Tanzaku, la ciudad del juego, y a va buscarla. La mujer ya presiente que algo malo va a ocurrirle, pero no sabe el qué.

89. Ondas

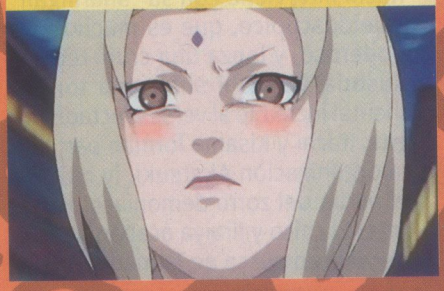
Naruto tiene que ir con Jiraiya a Tanzaku, donde se encuentra a Tsunade. Por el camino practica la última fase del entrenamiento: hacer lo mismo que en las dos primeras, pero sin que el globo explote. En la ciudad del juego, Tsunade y Orochimaru están cara a cara después de muchos años. El malvado ninja quiere que ella, la mejor en el arte de las técnicas de curación, le devuelva los brazos a la normalidad. Tsunade se niega, pero entonces Orochimaru le promete resucitar a su hermano pequeño y su novio.

90. ¡Explosión de ira! ¡No te lo permitiré!

Tras realizar su oferta a Tsunade, Orochimaru y Kabuto se retiran. La "kunoichi" tiene una semana para tomar una decisión. A la noche, mientras cena con su inseparable alumna Shizune, se reencuentra con Jiraiya. Ante el asombro de Naruto, Jiraiya le propone ser nombrada Quinto Hokage. Tsunade rechaza la oferta y menosprecia la labor de los Hokage, por lo que Naruto se enfada con ella. Los dos se pelean y, enrabietado, Naruto ejecuta su nueva técnica.

91. La herencia del Primer Maestro Hokage. El colgante que llama a la destrucción

Tsunade se sorprende al ver que el niño ha intentado hacer la técnica del Cuarto Hokage. Sin embargo, el "rasengan" no le ha salido bien. Naruto afirma que en tres días lo controlará. Si lo logra, ella promete regalarle su valioso colgante; pero si pierde, se quedará su dinero. Poco después, en el hostal, Shizune aparece para explicarle a Naruto la razón de que Tsunade sea así. Años atrás, perdió a su hermano pequeño Nawaki y a su amor, Dan. Desde entonces su vida da tumbos.



DATOS

Los cinco grandes países

En el mundo de Naruto, hay numerosos países, pero cinco son los que se reparten el poder internacional. Se trata del País de la Tierra, el País del Fuego, el País del Rayo, el País del Agua y el País del Viento. Cada uno de estos cinco estados está dirigido por un señor feudal y posee una villa oculta. En ellas habitan ninjas entrenados a conciencia para llevar todo tipo de misiones, desde las más simples a las más peligrosas.

Los líderes de cada una de las villas ocultas de los cinco grandes países son los "kage": el Hokage (Villa Oculta de la Hoja, en el País del Fuego), el Kazekage (Villa Oculta de la Arena, en el País del Viento), el Mizukage (Villa Oculta de la Niebla, en el País del Agua), el Raikage (Villa Oculta de las Nubes, en el País del Rayo) y el Tsuchikage (Villa Oculta de la Roca, en el País de la Tierra).

El equilibrio de poder entre las cinco aldeas ninja equivalen al equilibrio de fuerzas entre los cinco grandes países. El status quo actual, alejado de la época de las grandes guerras, permite la estabilidad en el concierto internacional y la subsistencia de los países pequeños.

BANJO KAZOOIE
BACHES Y CACHIVACHES

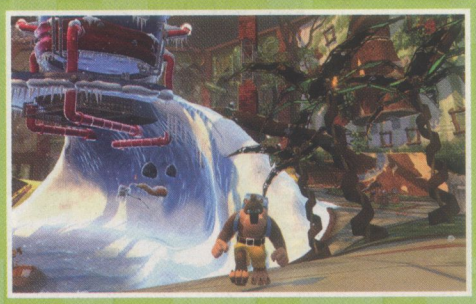
Baches y cachivaches supone el regreso de un par de personajes a los que no veíamos desde hace unos años. El oso Banjo, acompañado de su inseparable Kazooie (metido en una mochila a su espalda, claro), nos ofrece en esta ocasión una aventura repleta de mucho humor... ¡e inventiva! Prepárate para estrujarte los sesos...

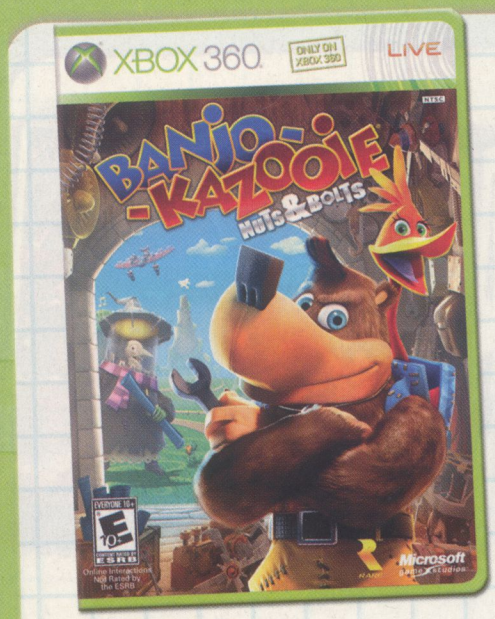
La premisa argumental del juego es como mínimo curiosa: el Señor de los Videojuegos está cansado de las discusiones entre Banjo y la Bruja Gruntilda (Grunnty para los amigos), y ha decidido preparar una competición que determinará quién debe quedarse con la Montaña Espiral. Como ha creado todos los

videojuegos que existen (o eso dice), genera varios mundos en los que tendrá lugar la competición. Por tanto, nuestro objetivo (en la piel de Banjo) será superar todas las pruebas a las que nos someta este personajillo... ¡teniendo en cuenta que la traviesa Grunty intentará detenernos por cualquier medio posible!

¡Pon tu mente a trabajar!

Superar esas pruebas no será tan fácil como parece, y te obligarán a poner a trabajar tu cerebro para montar vehículos y aparatos que te permitan moverte por los diferentes mundos y alcanzar tus objetivos. Y te aseguramos que deberás usar toda tu imaginación para combinar las piezas disponibles para crear los vehículos más increíbles que te puedas imaginar. El juego es bastante abierto: al superar un mundo accederás a nuevas piezas para montar nuevos vehículos... y así hasta el final. La variedad de vehículos sólo está limitada por tu imaginación, y según tu elección, podrás superar las fases de una forma o de otra. Y si no te consideras el mejor inventor del mundo, tranquilo: el juego incluye varios vehículos predeterminados para que empieces a jugar con ellos sin tener que pasar por el taller. Por último, también cabe comentar que el juego ofrecerá la opción de multijugador (a través de XBox Live), de manera que también podrás competir con tus amigos... o compartir con ellos tus vehículos más alocados. ¿Te apetece entonces dar una vuelta por la Montaña Espiral y dar una buena lección a esa pesada de Grunty? ¡Hazlo con *Banjo-Kazooie: Baches y cachivaches*!





BANJO KAZOOIE
BACHES Y CACHIVACHES

COMPAÑÍA:
Microsoft

GÉNERO:
Puzles

PLATAFORMA:
XBox 360

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1, multijugador

DISPONIBLE:
Ya a la venta

UNA PAREJA CLÁSICA

Banjo y Kazooie vieron la luz por primera vez en los días de Nintendo 64, y de inmediato se hicieron con un hueco en el corazón de los jugadores por su simpatía y sus divertidas aventuras. La secuela del juego, *Banjo-Tooie*, es del año 2000, también para Nintendo 64. ¡Han tardado ocho años, pero por fin nuestros dos inseparables amigos han vuelto al mundo de los videojuegos!

NARUTO
NINJA COUNCIL 2

La segunda parte de *Ninja Council* vuelve a Nintendo DS con una curiosa mezcla de aventura y plataformas, alejándose un poco de los clásicos juegos de lucha protagonizados por Naruto Uzumaki tal y como los habíamos visto hasta ahora.

NARUTO NINJA COUNCIL 2

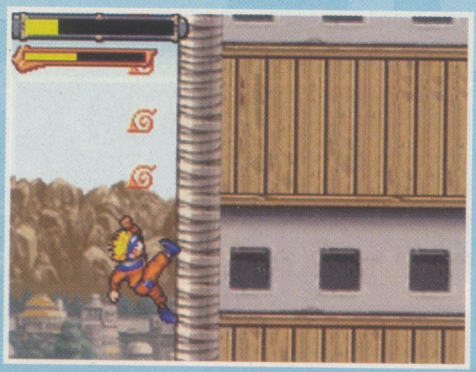
COMPAÑÍA:
TOMY/Nintendo
GÉNERO:
Lucha/plataformas
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Ninja Council 2 está disponible para Nintendo DS, y como siempre, nos pone en la piel de Naruto y sus amigos en el momento de enfrentarse al peor enemigo de la Villa Oculta de la Hoja: Orochimaru. El objetivo del juego es defender la Villa de los esbirros de Orochimaru, formando grupos de hasta tres ninjas, un líder (a elegir entre 5 disponibles) y dos acompañantes (a elegir entre 19 personajes diferentes).

Hasta ahí, todo es más o menos como cualquier otro juego de Naruto. Pero lo que diferencia este título del resto es su estructura de combate. Las batallas no tendrán lugar en escenarios reducidos y cerrados por los lados, sino que se desarrollarán en áreas, tan grandes que el juego tiene casi tanto componente de plataformas como de lucha. Por lo tanto, además de conocer bien tus técnicas, deberás aprender a manejar a tus personajes y aprovechar los muchos elementos del entorno para alcanzar la victoria.

Interacción con la DS

Y ya que hablamos de técnicas, es interesante el método que emplea el juego para la activación de las más avanzadas de ellas. En lugar de usar una combinación de botones para activarlas, como ocurriría en otros títulos de lucha, lo que hay hacer aquí es resolver alguno de los diferentes minijuegos que nos plantea el título. Entre otras cosas, tendrás que soplar sobre el micrófono de la DS o o ejecutar algún movimiento sobre la pantalla táctil de la consola, lo que le añade un nuevo . Si superas el minijuego, la salud de tu enemigo se verá seriamente reducida. Además, también podrás usar las cinco llamas de tu chakra para moverte por paredes y techos, de manera que las posibles estrategias para cada combate son bastante numerosas. ¿Conseguirás salvar de nuevo la Villa Oculta de la Hoja de la amenaza de Orochimaru?



EL MODO "DOODLE"

Ninja Council 2 incluye un nuevo modo, llamado "Doodle" ("garabato" en inglés) que te permitirá dibujar y pintar sobre las caras de los cuatro Hokage de la Villa. ¡Si lo haces realmente bien, desbloquearás nuevos fondos sobre los que pintar, así que afina el lápiz y prepárate bien!

SHIN CHAN
¡AVENTURAS DE CINE!

¡Shinnosuke sigue haciendo estragos en DS! En su nueva aventura para la portátil de Nintendo, el gamberrete más entrañable del anime vuelve a hacer de las suyas en un parque de atracciones cinematográfico... ¡y de paso, visita todas las las películas del personaje aparecidas hasta ahora!

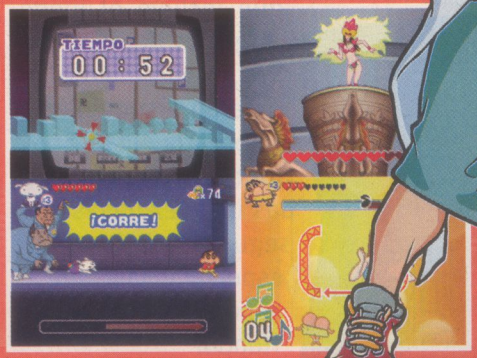
SHIN CHAN: ¡AVENTURAS DE CINE!
COMPAÑÍA:
505 Games
GÉNERO:
Plataformas
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

En Kasukabe, la ciudad donde viven Shinnosuke y su familia, acaban de abrir un nuevo parque de atracciones basado en el mundo del cine llamado Kasukabe CineLand. Naturalmente, los Nohara consiguen rápidamente entradas y se disponen a pasar un día de diversión en el parque... ¡poco se esperan lo que les tiene reservado el destino! Y es que el responsable de CineLand ha preparado una desagradable sorpresa para los visitantes del parque...

La "cinemáquina virtual"

Todo gira en torno a la mayor atracción del parque, la "cinemáquina virtual", que permite visitar los mundos de las películas que se proyectan en ella... ¡y que, naturalmente, hará las delicias de Shin chan! *¡Aventuras de cine!*, por lo tanto, permitirá a nuestro amiguete recorrer "virtualmente" todas las películas de Shin chan aparecidas hasta la fecha... ¡y enfrentarte a todos sus carismáticos enemigos, claro!

Para superar tan imponente tarea, Shinnosuke contará con varias ayudas. La primera son los cinco disfraces diferentes (Ultra-héroe, mono, rana, gallina y abeja) que podrás encontrar a lo lago de las fases, y con los cuales tendrás numerosas opciones de movimiento nuevas. La familia de Shin chan también quiere echarle una mano a nuestro héroe, y existen varias fases en las que tendrás que recurrir a sus habilidades para poder alcanzar tu objetivo. Si a todo eso añadimos que hay varios minijuegos repartidos por toda la superficie de Cineland, la verdad es que tienes Shin chan para rato... ¡así que ya lo sabes! ¡Échale el guante a lo último de Shin chan y prepárate para vivir con él unas auténticas aventuras de cine!



COLECCIONA LOS CROMOS

Otro de los interesantes alicientes de *¡Aventuras de cine!* es la colección de cromos que irás reuniendo a medida que avances por Cineland. Con cada cromo azul que recojas, una nueva ilustración de Shin chan se añadirá a tu colección, que luego podrás contemplar todas las veces que quieras. ¿A que mola?

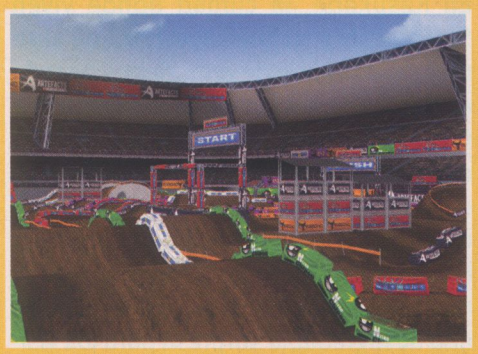
MOTO RACER DS

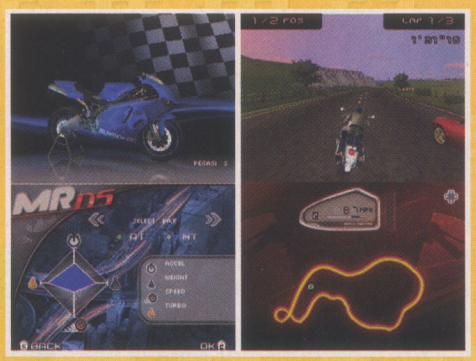
La versión del clásico *Moto Racer* para DS llega con la intención de convertirse en una de las referencias de los juegos de conducción para la portátil de Nintendo. GP, Supercross, Tráfico, Freestyle... ¡Como mínimo, te ofrece muchas opciones!

MOTO RACER DS

COMPAÑÍA:
Nobilis
GÉNERO:
Conducción
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-8
DISPONIBLE:
Ya a la venta

La verdad es que *Moto Racer DS* ofrece algo interesante para cualquier aficionado a las motos, sea cual sea su género preferido. Podrás pilotar las motos más potentes en los circuitos de Moto GP, pero también podrás conducir por la ciudad o incluso hacer las piruetas más locas en el Freestyle. Cada una de estas modalidades incluye a su vez varios modos de juego diferentes, con lo cual la variedad del juego es enorme.





En total hay ocho entornos diferentes (montañas, desierto, bosque, autopista, centro de la ciudad) y 32 motos entre las que podrás elegir, cada una con sus propias características (velocidad, turbo, aceleración...), para afrontar cada uno de los 44 circuitos diferentes que incluye el juego. Algunas de esas motos, naturalmente, no estarán disponibles al empezar a jugar, y sólo quedarán desbloqueadas una vez hayas conseguido algún logro especial... ¡así que te tendrás que emplear a fondo!

Dificultad creciente

Si no eres un experimentado piloto, tampoco te preocupes, porque el juego incluye tres niveles de dificultad diferente (principiante, avanzado y experto) para que vayas mejorando poco a poco, hasta alcanzar el nivel de los más grandes. Y por si todo esto te parece poco, el juego incluye también un interesante modo de multijugador a través de Wi-fi, con el cual podréis competir hasta cuatro jugadores con el mismo cartucho... ¡o hasta ocho, cada uno con su propio cartucho! Ya lo sabes, tanto si te gustan las motos potentes como si lo tuyo es correr por la ciudad y apurar al máximo en las curvas... ¡no puedes dejar de probar Moto Racer DS!

EL AGARRE PRECISO DEL STYLUS (APS)

Moto Racer DS es un juego específicamente para DS, y eso se nota en su manejo, que es sencillo a la vez que intuitivo. Toda la conducción de tu vehículo la controlarás con tu stylus, que moverás en la pantalla táctil de la DS, mientras que en la superior podrás ver cómo se mueve tu moto por el circuito. Bastará con que apoyes el stylus en la pantalla y lo muevas a un lado u otro para tomar las curvas, o que lo muevas hacia arriba para acelerar. ¡Es tan fácil que casi parece mentira!

SONIC UNLEASHED

El erizo más famoso del mundo de los videojuegos tiene que emprender una carrera contra el tiempo para salvar un mundo moribundo en el que su peor enemigo, el Dr. Eggman, ha hecho de las suyas. ¿Le ayudas a conseguir su objetivo?

¡Este Dr. Eggman nunca aprende! Por muchas veces que le derrote Sonic, el maligno científico siempre vuelve a la carga, con un nuevo plan aún más maléfico. Su última fechoría ha sido provocar una catástrofe a nivel mundial que amenaza con destruirlo todo. También ha despertado a una bestia dormida que provocará extraños cambios en el pobre Sonic. Por lo tanto, varios serán tus objetivos en el juego: aprender a manejar las nuevas habilidades del personaje a la vez que intentas pararle los pies al Dr. Eggman, cosa que conseguirás reuniendo las esmeraldas perdidas del caos.

¡A toda velocidad!

Para ello, como siempre, tendrás que correr mucho, mucho... más que nunca, ya que Sonic podrá incluso alcanzar velocidades supersónicas si recoge suficientes anillos. Pero además de correr, también deberás aprovechar tus nuevas habilidades especiales para hacer cosas que hasta ahora Sonic ni siquiera podía soñar hacer. Todo ello, naturalmente, en un entorno muy atractivo, mezcla de 2D y 3D, en el que también deberás llibrar unos cuantos combates contra los sicarios del Dr. Eggman que, naturalmente, intentarán impedir que eches a perder los planos de su señor. Por lo tanto, deberás combinar tus ataques para quitarte de encima a tus insistentes enemigos. ¡Todo sea por salvar el mundo y volver a ser el mismo Sonic de siempre! ¿Estarás a la altura del reto?

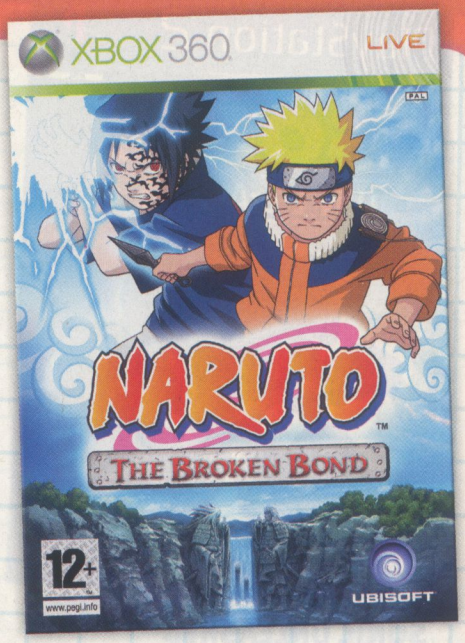
¡Ya lo sabes! Coge los mandos de tu consola, ponte unas buenas zapatillas y prepárate para correr para salvar el mundo con Sonic Unleashed. ¡No lo tendrás nada fácil!

SONIC UNLEASHED

COMPAÑÍA:
SEGA
GÉNERO:
Aventura/arcade
PLATAFORMA:
PS2, PS3, Wii, Xbox 360
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

ERIZO DE DÍA, "HOMBRE ERIZO" DE NOCHE

En *Sonic Unleashed*, nuestro erizo es diferente por el día y por la noche. Mientras luce el sol, podrás manejar al Sonic azul y fulgurante de toda la vida, con sus habilidades habituales. Sin embargo, al caer la noche el erizo se transforma en una criatura salvaje, le crecen las garras y desarrolla habilidades especiales... sí, como si fuera un hombre lobo. O, más bien, un "hombre erizo". ¡Así que lucharás por salvar no sólo el mundo, sino también al propio Sonic de tan terrible destino!



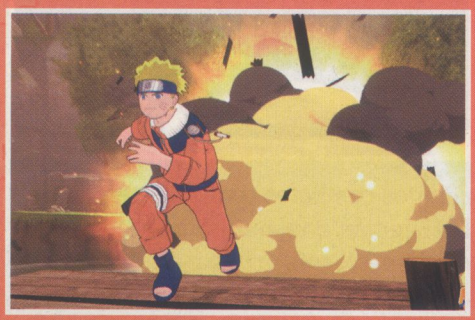
NARUTO
THE BROKEN BOND

***Broken Bond* es la secuela, exclusiva para Xbox 360, de *Naturo: Rise of a Ninja*, y al igual que su antecesor, nos ofrece mucha acción...**

NARUTO: THE BROKEN BOND

COMPAÑÍA:
Ubisoft
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
Xbox 360
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

El argumento de *The Broken Bond* nos presenta una situación algo diferente a la que estamos acostumbrados en otros títulos del personaje. Naruto se ha convertido en un respetable ninja, pero su estatus y sus habilidades despiertan la envidia de su compañero ninja y mejor amigo, Sasuke. El mayor enemigo de la



Villa de la Hoja, Orochimaru, trata de sacar partido de esta situación, y convence a Sasuke para que deje a sus amigos y se marche de la villa para unirse a su siniestro clan. Por lo tanto, Naruto (es decir, tú) deberá emprender la búsqueda del confuso Sasuke... y convencerle para que vuelva a la Villa.

personajes diferentes. ¡Y elige con cuidado, porque las combinaciones de habilidades de varios personajes pueden suponer la diferencia entre ganar o perder un combate! Y no te puedes permitir ni un fallo si quieres arrebatar a Sasuke del siniestro control de Orochimaru...

Explora el mundo de Naruto

Así, uno de los mayores atractivos del juego es que explorarás el mundo que rodea a la Villa Oculta de la Hoja. Eso no quiere decir que no haya combates, porque los habrá, y muchos, pero los escenarios en los que lucharás serán nuevos. Entre combate y combate, el juego te pondrá a prueba con una serie de retos menores (minijuegos como puzles, retos de habilidad, etc.) que hagan más llevadero el viaje de un escenario a otro... y de una lucha a otra, claro. Luchas en las que Naruto contará con la ayuda de sus amigos, ya que podrás formar grupos de tres ninjas a elegir entre siete

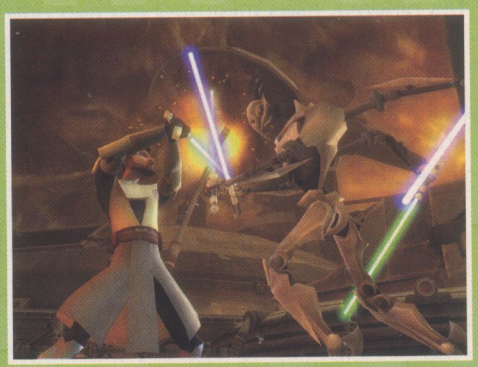
UN COMPLETO MODO MULTIJUGADOR

The Broken Bond incluye un interesante modo de multijiugador online que te permitirá disputar torneos en vivo contra tus amigos. En este modo, la cantidad de personajes disponibles aumenta considerablemente (hasta los 25), y además se permiten jugar combates entre dos parejas de luchadores... ¿qué más se puede pedir?

STAR WARS CLONE WARS

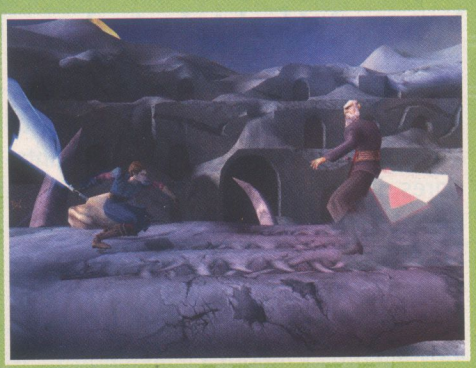
Cualquier aficionado a *Star Wars* ha soñado alguna vez con empuñar un sable láser, como hacen los protagonistas de las películas. Ahora, con *Star Wars: Clone Wars*, ¡por fin puedes hacerlo!

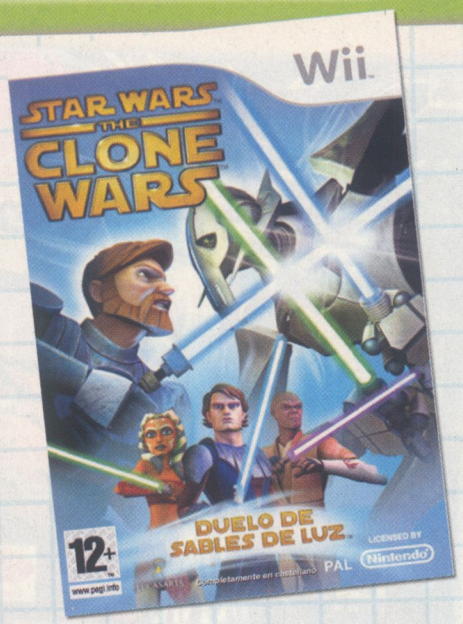
En una galaxia muy, muy lejana... ite esperan un montón de combates con sable láser par liberar la galaxia y salvar a los inocentes de las fechorías del Imperio. Te pondrás en la piel de Ahsoka Tano, la aprendiz (padawan) de Anakin Skywalker, y empuñado tu mando de Wii como si fuera una auténtica espada jedi, deberás librar los más espectaculares combates, reviviendo algunas de las escenas más intensas y espectaculares de *Star Wars: The Clone Wars*, la película de animación estrenada el pasado verano. Naturalmente, esos combates tendrán lugar en algunos de los escenarios más famosos y emblemáticos de toda la galaxia... vaya, una delicia para cualquier fan de *Star Wars*.



Interactividad y variedad

The Clone Wars también incluye un modo multijugador gracias al cual podrás librar combates contra tus amigos, pudiendo elegir entre diversos personajes diferentes. Entre ellos se encuentran nombres famosos como los de Anakin Skywalker o el general Grievous, pero también desconocidos como la ya mencionada Ahsoka Tano o Asaji Ventress, la archienemiga de Anakin en la serie de televisión de *The Clone Wars*. Cada uno de ellos cuenta con habilidades y estilos de combate diferentes, de manera que las batallas entre ellos prometen ser espectaculares; sobre todo si tenemos en cuenta que todos los escenarios son completamente interactivos, y podrás aprovechar sus diferentes elementos en beneficio propio: ¿qué te parece si pruebas a arrojar una columna contra tu enemigo, usando la Fuerza? Las posibilidades son prácicamente ilimitadas... ¡pero cuidado, porque el enemigo también es poderoso! Y es que necesitarás ser un auténtico jedi con el mando de tu Wii para alcanzar la victoria final...



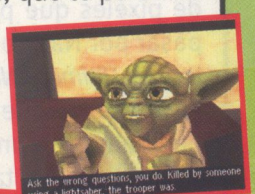


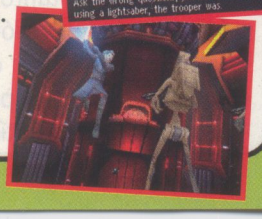
STAR WARS: CLONE WARS

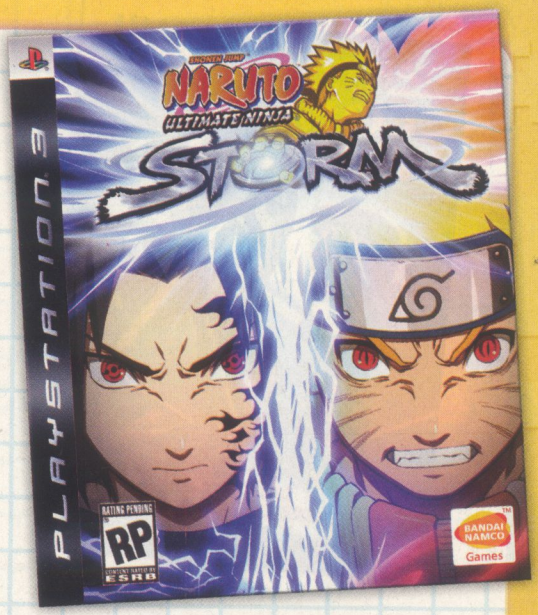
COMPAÑÍA:
Activision
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
DS, Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

TAMBIÉN PARA DS

The Clone Wars también está disponible para Nintendo DS, aunque en este caso nos encontramos más con una aventura que con un juego de lucha. Puedes ir acompañado de un jedi difefente (a tu elección) en cada misión que emprendas, y todo el manejo de tu personaje se lleva a cabo mediante el stylus, que te permitirá realizar algunos movimientos nunca vistos hasta ahora... sobre todo en los combates.







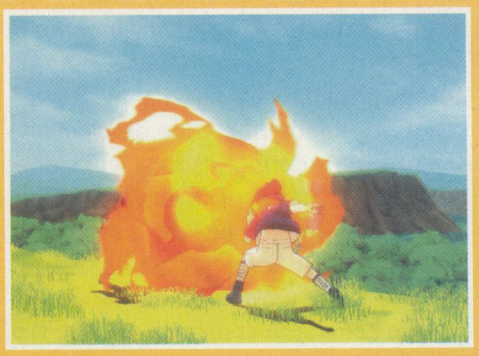
NARUTO
ULTIMATE NINJA STORM

PlayStation 3 es la consola elegida para el estreno de *Naruto Ultimate Ninja Storm*, un juego que lleva el género de la lucha un paso más allá de lo que se había visto hasta ahora... ¡y protagonizado por el inconfundible Naruto Uzumaki, claro!

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

COMPAÑÍA:
Atari/Namco Bandai
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
PS3
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Muchas son las novedades que ofrece *NInja Storm* respecto a otros títulos anteriores de Naruto, y los potentes gráficos que ofrecen las consolas de última generación son sólo una de ellas. Ahora, los combates tendrán lugar en escenarios enormes en 3D, practicando todos los movimientos y ataques imaginables... ¡e incluso peleando sobre las paredes y por

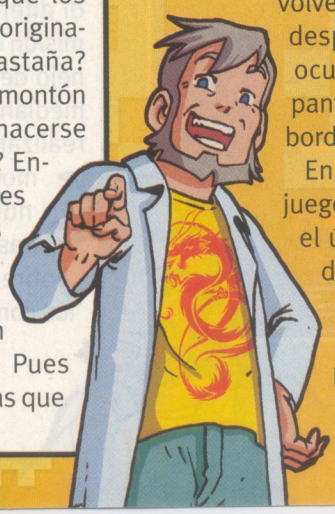


encima del agua! Además, ahora podrás reclutar hasta dos personajes (de entre los 25 que hay en total) para que te acompañen en los combates, sin olvidar, claro, que todos los personajes pueden volverse aún más poderosos despertando las fuerzas ocultas en su interior. ¡La pantalla de tu televisor desbordará acción ninja!

En el modo principal del juego, podrás explorar hasta el último rincón de la Villa de la Hoja y el Bosque de la Muerte, escenarios en los que podrás emprender hasta 100 misiones diferentes, recoger incontables objetos e interactuar con un montón de personajes extraídos del anime. Y para darle un poco de variedad al tema (por si te empiezas a cansar de tantas peleas), esas misiones pueden presentar otros formatos: desde carreras hasta entregas especiales o incluso batallas a gran escala con un montón de personajes diferentes dándose bofetadas a la vez. Un buen complemento, sin duda, al elemento principal del juego, que son los combates normales, gracias a los cuales podrás volver a vivir los momentos más importantes de tu serie favorita. ¡Y es que si lo que buscas es acción, *Ultimate Ninja Storm* te la va a ofrecer a raudales!

MÁS PARECIDO QUE NUNCA AL ANIME

¿Estás cansado de juegos de lucha basados en anime en los que los personajes se parecen a los originales como un huevo a una castaña? ¿Estás harto de manejar un montón de píxeles que pretenden hacerse pasar por Naruto o Sasuke? Entonces *Ultimate Ninja Storm* es tu juego, porque nunca los personajes de un juego se habían parecido tanto a sus originales de televisión. ¡Son idénticos! ¿No nos crees? Pues echa un vistazo a las pantallas que acompañan a este artículo...



Mind Your Language™

¿Idiomas?
¡Un juego de niños!

Producto oficial
megatrix

NINTENDO DS™

PRODUCTO OFICIAL

inlingua

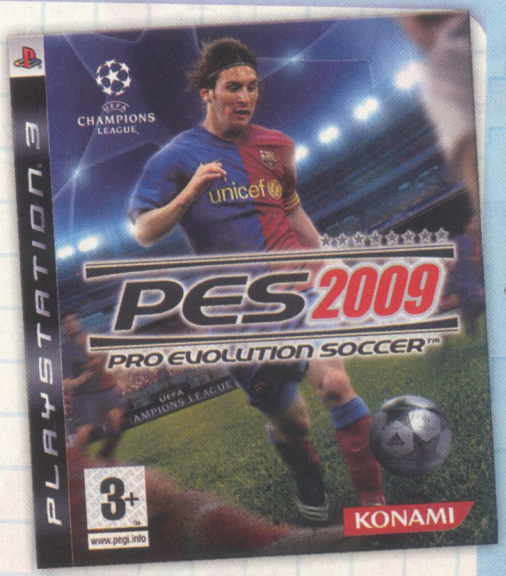
Virgin PLAY

V2 PLAY

3+™
www.pegi.info

Mind Your Language™ © 2008. Publicado por V2 PLAY, V2 PLAY, el logo de V2 PLAY y Mind Your Language™ Learn English!, Mind Your Language™ Apprends le français!, Mind Your Language™ ¡Aprende español!, Mind Your Language™ Lern Deutsch! y Mind Your Language™ Learn Japanese! son marcas comerciales registradas de Virgin Play, S.A. Todos los derechos reservados. MEGATRIX © 2008.
Antena 3 televisión S.A. todos los derechos reservados. El nombre inlingua y el logo de inlingua son marcas registradas y/o marcas comerciales registradas de inlingua International Ltd. Todos los derechos reservados.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009



Por fin llega a las tiendas la nueva versión de uno de los simuladores de fútbol más populares de los últimos años. Y prepárate, porque en su interior encontrarás un montón de novedades y cambios que te harán disfrutar todavía más de toda la experiencia del deporte rey...

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

COMPAÑÍA:
Konami
GÉNERO:
Simulador deportivo
PLATAFORMA:
PS3, PS2, PSP, Xbox 360, PSP, Wii (en 2009)
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Y es que, aparte de las numerosas innovaciones técnicas introducidas en el juego con la intención de hacer que los partidos sean todavía más realistas, la más interesante de las novedades es sin duda el modo "Conviértete en una leyenda", en el que empezarás a jugar como un centrocampista o delantero muy joven, e irás siguiendo su progreso a lo largo de las temporadas, cambiando de equipo hasta que (esperemos) se convierta en una estrella. En este modo, sólo controlarás al jugador, y no al resto del equipo, así que experimentarás qué se siente realmente al ser parte de un equipo. Pero cuidado, tendrás que darlo todo... ¡si no quieres arriesgarte a chupar banquillo durante media temporada!

Un equipo ideal

PES 2009 también incluye una variante de este modo para jugar online, y titulada simplemente "Leyendas". En este caso, cada uno de los jugadores online llevará a un jugador en el campo... ¡de manera que podrás formar un equipo ideal con todos tus amigos! ¿Te imaginas qué gustazo?

Además de estos dos modos, naturalmente, el juego seguirá contando con los que ya existían en las versiones anteriores, como la Liga Master, en las que controlarás los destinos de un equipo a todos los niveles: fichajes, tácticas... ¡es tu oportunidad de demostrar que tienes madera de presidente de un equipo de fútbol! Y si te aburren todas esas cifras y estrategias y tú lo único que quieres es jugar al fútbol manejando a tu equipo favorito, no te preocupes, porque también puedes hacerlo... ¡PES 2009 tiene algo para ti, sean cuales sean tus gustos!

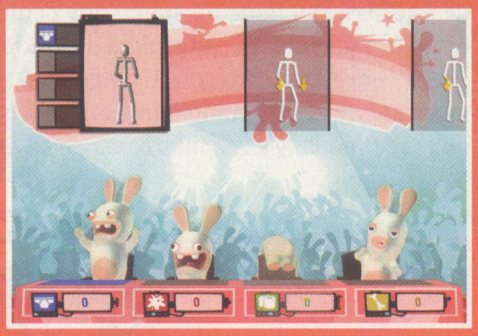
LA VERSIÓN DE WII, EN 2009

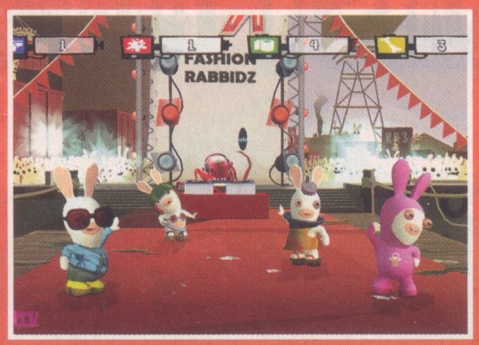
La versión de *Pro Evolution Soccer 2009* para Wii no estará disponible hasta principios del año 2009. Entre las novedades que se anuncian para esta versión se incluye un curioso modo cooperativo para dos jugadores en el que uno controlará los pases y movimientos del balón y el otro manejará los jugadores usando el movimiento tradicional con el mando.

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Después de dos divertidísimas entregas repletas de minijuegos totalmente alocados, los conejos más histéricos de los videojuegos vuelven a la carga... ¡montados en la Wii Board!

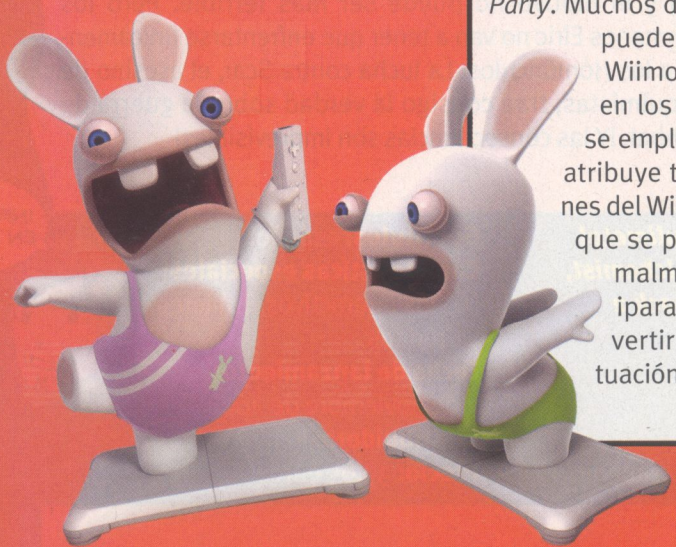
Esos traviesos conejos vuelven a hacer de las suyas... y en esta ocasión han decidido invadir las televisiones de todo el mundo. Para lograrlo, no se detendrán ante nada y, armados con sus Wii Boards, crearán series de comedia, juegos... ¡e incluso anuncios! En total el juego incluye más de 65 minijuegos diferentes que parodian la cultura popular y las series de televisión. Muchos de ellos pueden ser jugados por cuatro jugadores (¡e incluso ocho!) simultáneamente, y que tendrán como único objetivo que te partas de risa desde el momento de empezar a jugar: bailes, carreras de trineos, viajes por el espacio... la variedad es enorme, y naturalmente, la diversión también.

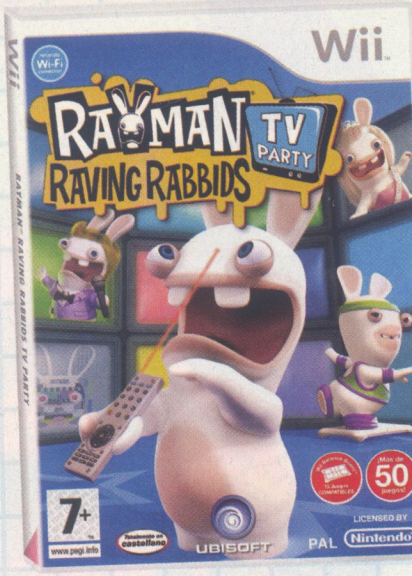




Usa la Wii Board para (casi) todo

Más o menos un 30% de esos juegos implican el uso de la Wii Board (aunque, como comenta el Profe Alcornoque junto a estas líneas, no es imprescindible), que podrás usar de forma que nunca habías imaginado hasta ahora. Por ejemplo, en el juego de carreras de trineos tendrás que sentarte encima de la Board y controlar la dirección con... eh, sí, tu trasero. El juego de baile lo controlarás subido a la tabla y deslizando tu peso de un pie a otro. Y así sucesivamente. Todos los juegos tendrán la opción de multijugador en la misma consola, aunque no harán falta cuatro tablas: también se podrán manejar con el Wiimote. (Y por si te lo estabas preguntando, sí, también podrás sabotear a los otros jugadores mientras juegan). Por cierto, que el juego también incluirá un modo online, pero en este caso no permitirá jugar con otros jugadores remotos. Simplemente, podrás compartir con tus amigos tus propios conejos personalizados... ¡que no es poco! ¿Estás listo para la invasión de los conejos histéricos? ¡Pues prepárate para disfrutar y reír hasta que no puedas más!





RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

COMPAÑÍA:
Ubisoft
GÉNERO:
Minijuegos
PLATAFORMA:
Wii, DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-8, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

TAMBIÉN SIN LA WII BOARD

No te preocupes si no tienes la Wii Board, porque podrás usar igualmente *Rayman Raving Rabbids TV Party*. Muchos de los minijuegos se pueden jugar sólo con el Wiimote. Y por si acaso, en los minijuegos en que se emplea la tabla, el juego atribuye también a los botones del Wiimote los comandos que se pueden realizar normalmente con la tabla... ¡para que te puedas divertir sea cual sea la situación!

PANINI VIDEO

Panini Video posee dos de las series de anime más potentes de los últimos tiempos. Ahora, con apenas quince días de diferencia, tenemos a la venta el primer pack de la serie de ninjas y el segundo de la serie de los alquimistas que han revolucionado a los otakus desde que comenzaran a editarse en volúmenes individuales en 2006.

NARUTO PACK 1

Naruto Uzumaki es el aprendiz de ninja más gamberro y despreocupado de la Villa Oculta de la Hoja. Vive solo y siempre ha sentido el desprecio del resto de aldeanos. Y un día al fin descubre la razón: en su interior está sellado el zorro de nueve colas que atacó la villa doce años atrás y mató a innumerables de sus habitantes. Pese a lo cruel de su situación, tiene un sueño que cumplir y sigue adelante sin mirar atrás. ¡Él será Hokage algún día! Ya como ninja de grado inferior, tutelado por el ninja copión Kakashi en el equipo 7 junto con su amada Sakura y el atormentado Sasuke. ¡Es hora de demostrar que puede cumplir misiones! Si las supera, pronto podrá convertirse en ninja de grado medio y estar más cerca de su objetivo.

Naruto, pack 1

Episodios 1 al 26
650 minutos
6 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Tráileres y Créditos
Regalo: un sobre de trading-cards
Fecha de lanzamiento: 24 de octubre de 2008
Distribuidora: Panini Video
Precio: 39,95 euros

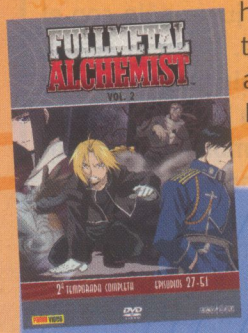
CONCURSO

Tenemos 5 copias del primer pack de **Naruto**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Qué tres ninjas conforman el equipo 7 del que se encarga Kakashi?

FULLMETAL ALCHEMIST PACK 2

Tras los últimos y trágicos hechos, Roy Mustang está más decidido que nunca a convertirse en Führer y reformar el ejército de alquimistas nacionales. Mientras él se esfuerza en hacer méritos para ascender en el escalafón, Edward y Alphonse hacen un descubrimiento insólito. El pasado les sacude con fuerza cuando se reencuentran con Izumi Curtis, la que fuera su rígida maestra en el arte de la alquimia cuando eran niños. La mujer protege a un Homúnculo del Ejército y el motivo no puede ser más terrible. Pero los hermanos Elric no van a tener que enfrentarse únicamente a los Homúnculos. La lucha contra Scar, el asesino de alquimistas, trae consigo la verdad sobre la guerra de Ishbal. ¡Y las consecuencias son imprevisibles!



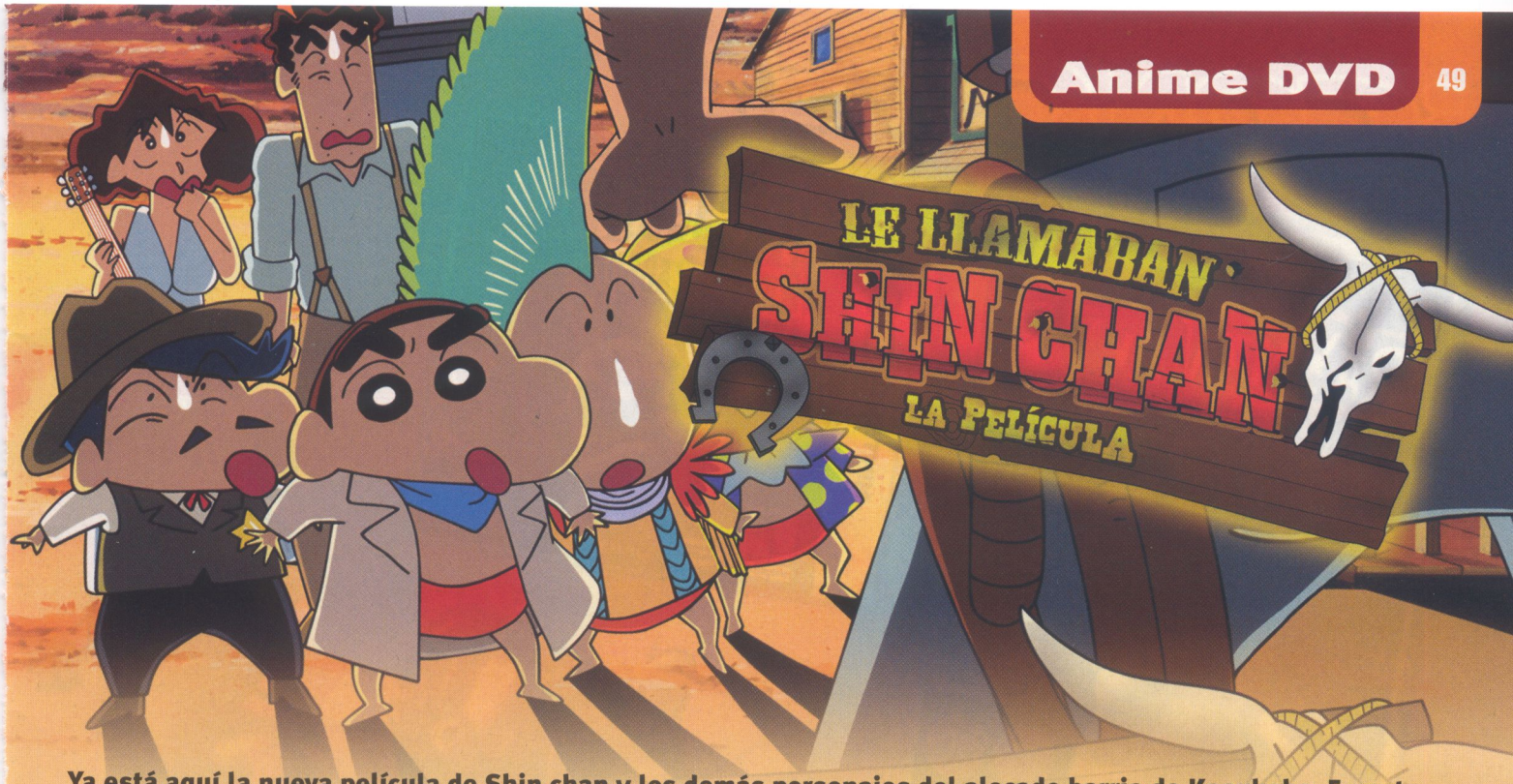
Fullmetal Alchemist, pack 2

Episodios 27 al 51
625 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Tráileres y Créditos
Fecha de lanzamiento: 7 de noviembre de 2008
Distribuidora: Panini Video
Precio: 39,95 euros

CONCURSO

Tenemos 5 copias del segundo pack de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

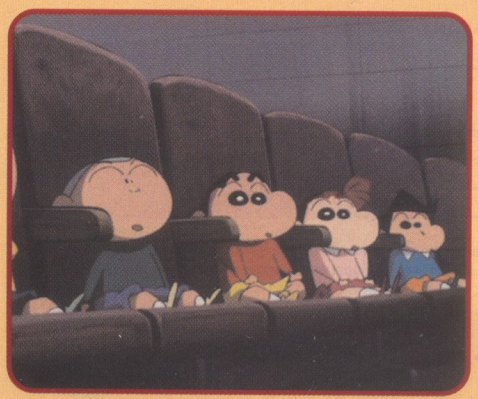
¿Cómo se llama la antigua maestra de alquimia de los hermanos Elric?



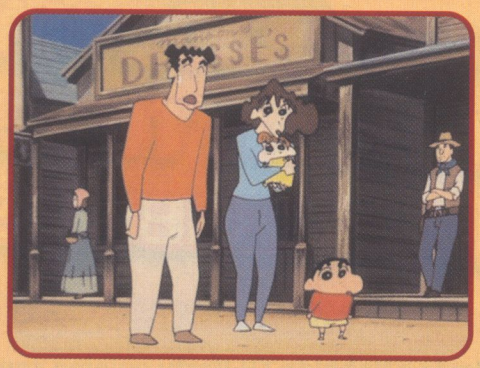
Ya está aquí la nueva película de Shin chan y los demás personajes del alocado barrio de Kasukabe. En esta ocasión, el pequeño Nohara y sus amigos viven una fantástica aventura en el Lejano Oeste... ¡en el interior de una película de vaqueros!

El viejo Odeón de Kasukabe

Mientras juegan al pilla-pilla, el ejército de Kasukabe va de aquí para allá por todo el barrio. Cuando se quieren dar cuenta, están en unas oscuras callejuelas, frente a un viejo y destartalado edificio. Se trata del Odeón de Kasukabe, un viejo cine abandonado. Su espíritu curioso les lleva a adentrarse en el lugar. Entonces descubren que se está exhibiendo una película, ¡pero no hay espectadores ni encargados del cine! El filme es un western, una película de indios y vaqueros. Shin Chan tiene que ir al lavabo un momento y, cuando vuelve, sus amigos ya no están. Como es tan tarde y está solo, vuelve a casa. Allí se entera de que los demás no han llegado a casa todavía. Por si acaso están aún en el cine, los Nohara al completo vuelven al Odeón de Kasukabe.



Una película muy especial



Al no encontrarlos, Hiroshi, Misae, Shin Chan y Himawari se quedan en la sala mirando el largometraje, que aún se está exhibiendo. ¡Y de golpe aparecen en el interior de la película! Pronto llegan a un pueblo, Justice City. Mientras sobreviven como pueden a la rudeza del salvaje Oeste, Shin Chan se encuentra con sus amigos, pero resulta que ellos no le recuerdan. Los Nohara conocen a Tsubaki y Mike. Ellos les explican que en el interior de la película no pasa el tiempo y quienes son absorbidos por la cinta pierden la memoria poco a poco. Los Nohara deben encontrar la manera de regresar antes de que sea tarde. Pero el malvado gobernador no les va a poner las cosas fáciles. Cuando se enteren de la forma de escapar, ¡tendrán que luchar contra contra él y sus hombres!

Le llamaban Shin Chan
100 minutos
2 DVD9 / NR-7
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Audionavegación y audiodescripción, Menús interactivos, Selección de escenas, Cortometraje "¡Ey, que me voy a España!" (30 minutos), Ficha técnica, Los personajes, Storyboard, Tráiler japonés, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Shin Chan en DVD, Galería de productos y Otros títulos de Luk
Fecha de lanzamiento: 22 de octubre
Distribuidora: Luk International
Precio: 17,95 euros

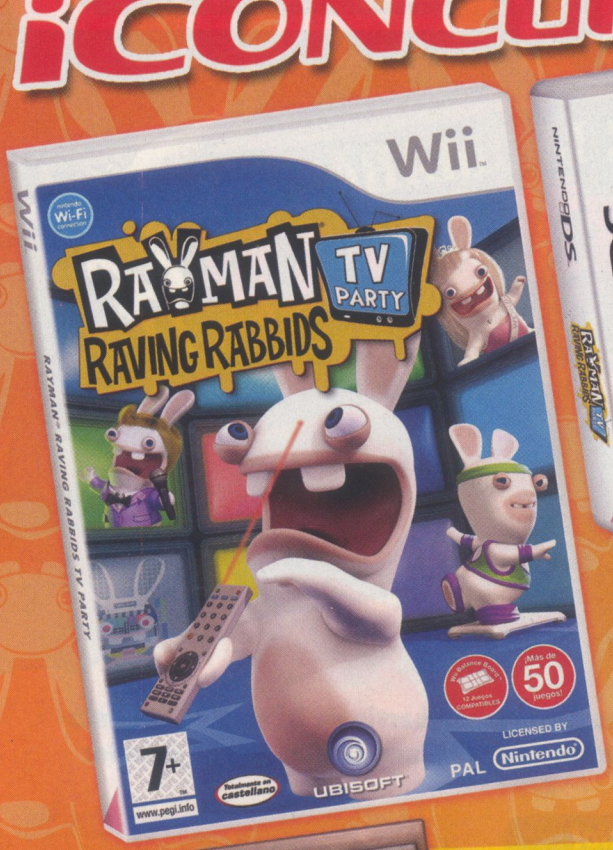
CONCURSO

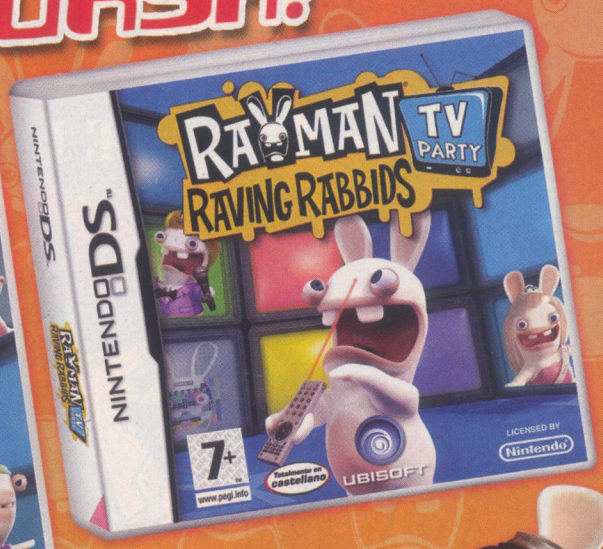
Tenemos 5 lotes de **Le llamaban Shin Chan + gorra,** cortesía de **Luk Internacional,** para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el pueblo del Oeste en que viven los atrapados por la película?

© 2004 Usui Yoshito, Futabasha. SHIN-EI Animation, TV Asahi Corporation. All Rights Reserved

¡CONCURSA!





¡LOS CONEJOS MÁS HISTÉRICOS TOMAN LA TELEVISIÓN CON RAVING RABBIDS TV PARTY!

¡Los conejos de **Rayman Raving Rabbids TV Party** quieren conquistar la televisión... y hacer que te partas de risa usando la Wii Board de formas que jamás habrías imaginado! Tenemos cinco copias del juego para **Nintendo DS** y otras cinco para **Wii**, que sortearemos entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Qué accesorio puedes usar en el juego, además del mando de la Wii?

¡Rellena el siguiente cupón y envíalo a la dirección indicada antes del 31 de diciembre! ¡Es así de fácil!

La respuesta correcta es: _____

Prefiero el juego en versión: ☐ Nintendo DS ☐ Nintendo Wii

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 28
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo la responsabilidad de Panini España S.A. Los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Para poder participar en el concurso necesitamos que adjuntéis una autorización expresa de vuestros padres o tutor. Promoción válida hasta el 30 de diciembre de 2008.

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

NINTENDO DS. Wii.

UBISOFT

STAR WARS

staks

FROM THE NEW ANIMATED SERIES!

AGES 4+

STAR WARS THE CLONE WARS

¡CONSIGUE LOS NUEVOS STAKS DE TU PELÍCULA FAVORITA!

...¡Y COLECCIÓNALOS CON SU ÁLBUM!

...¡YA EN TU PUNTO DE VENTA!

barcelona world race

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM.

www.paninigroup.com

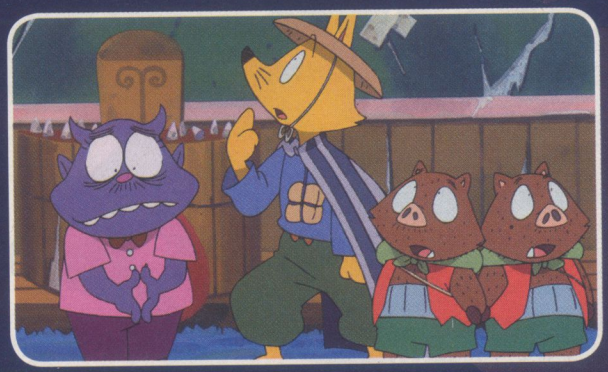
starwars.com

staks

ESTATALES

- **La 2**
  - Zorori el extraordinario
- **CLAN TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Vickie el vikingo
  - Zorori el extraordinario
- **Antena.Neox**
  - Marco
  - Shin Chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bleach
  - Bola de dragón Z
  - Mär
- **Localia**
  - Yu-Gi-Oh!

© Kazuki Takahashi/Toei Animation



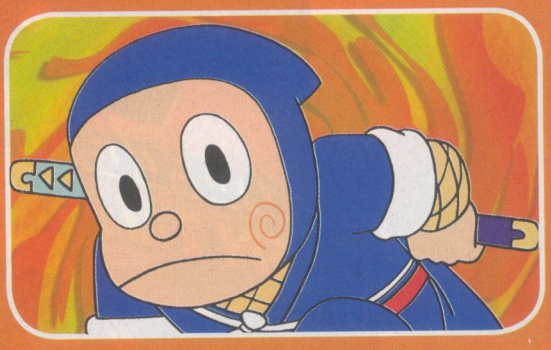
© Nobuyuki Anzai / 2005, 2007 Shogakukan, Sopor, TV Tokio

MÄR

¡Han vuelto las aventuras de Ginta! El chico llegado desde otra dimensión encabeza el grupo formado por su "arm" Babbo, la princesa Snow y su fiel Edward, Jack, la bruja Dorothy, el ladrón Nanashi, el mago Alviss y su hada Bell. Estos valientes se enfrentan al malvado Ejército del Ajedrez liderado por Phantom, que ha iniciado una guerra para apoderarse de Mär Heaven.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9 / Punt 2**
  - GetBackers
  - Kiteretsu
  - Meteor
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur / Canal Sur 2**
  - Battle B-Daman
  - Doraemon
  - GetBackers
  - Inuyasha
  - Kochikame
  - Magical Doremi
  - Medabots
  - Mirmo
  - Ninja Boy Rantaro
  - Sargento Keroro
  - Shaman King
- **Castilla La Mancha TV**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
- **ETB-1**
  - Conan Detektibea
  - Doremiren magia
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Megaman
  - Nonochan
  - Pokemon
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobobo
  - Megaman
  - Mirmo
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid / La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3 / K3**
  - Bobobo (TDT)
  - Doraemon
  - El capitá Harlock (TDT)
  - El detectiu Conan
  - Els dotze regnes (TDT)
  - Fushigi Yuugi: el joc misteriós (TDT)
  - Hattori el ninja
  - Keroro
  - Kochikame (TDT)
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - One Piece
  - Monstre
  - Samurai Champloo (TDT)
- **Tv Canaria / Tv Canaria Dos**
  - Detective Conan
  - Megaman NT Warrior
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Keroro



HATTORI, EL NINJA

Kenichi Mitsuba no para de meterse en líos por culpa de su compañero de escuela Kemumaki. De fondo está Yumeko, una niña de clase que le gusta a los dos. Como Kemumaki es ninja y Kenichi solo un niño normal, el ninja Hattori corre siempre en ayuda de su amigo. De paso, comprueba sus propias habilidades y fortalece sus puntos débiles.

CANALES DE PAGO

•Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Gungrave
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

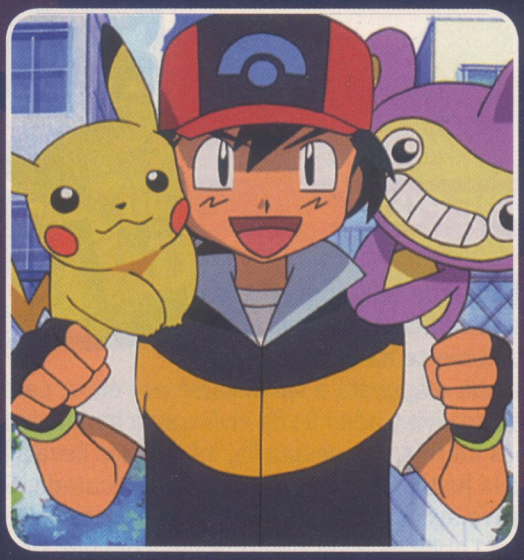
•Boomerang
- Doraemon, el gato cósmico
- Hattori, el ninja
- La abeja Maya
- Zorori, el extraordinario

•Buzz
- Bleach
- Darker than Black
- Evangelion
- Girls Bravo
- Gun X sword
- Heat Guy J
- Mushishi
- Project Blue: Earth SOS
- Solty Rei
- Tokyo Majin

•Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón GT
- Bola de dragón Z
- Sargento Keroro
- Shin chan

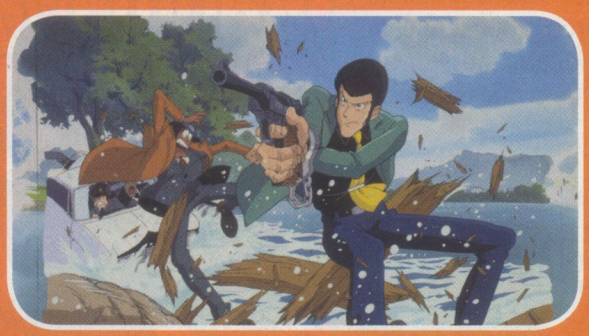
•Jetix
- Dinosaur King
- Las crónicas de Pokémon
- Naruto
- One Piece
- Pokémon 4
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl

•KidsCo
- Medabots



© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



LUPIN III

Lupin III ha salido a su abuelo, el archiconocido ladrón de guante blanco. Junto con el pistolero Jigen, el samurai Goemon y la traicionera y exuberante Fujiko idea los golpes más increíbles. Tesoros, obras de arte, joyas y lo que se tercie acaban en sus manos. No temen enfrentarse a nadie y lo que más les divierte es huir del tozudo inspector Zenigata.

PROJECT EARTH: BLUE SOS

Unas misteriosas desapariciones a finales del siglo XX llevan a dos chicos a descubrir que una raza alienígena pretende invadir la Tierra. Por eso, desde que se presentara en sociedad el motor de reacción G, los extraterrestres han hecho desaparecer aquellas máquinas que lo llevaban incorporado. ¿Por qué obran así y no invaden el planeta ya?

ONE PIECE 44

Ahora que sus compañeros han acudido a rescatarla, Nico Robin se ha echado atrás. Estaba dispuesta a sacrificarse por ellos, pero sus ganas de vivir y además de vivir con la banda de Luffy son más fuertes. Por desgracia, mientras la lleva a la Puerta de la justicia para que pueda ser ejecutada, Spandam activa accidentalmente la llamada de destrucción. Enies Lobby va a ser destruida en cuestión de minutos. Luffy y sus compañeros luchan frente al CP9, cuyos miembros han obtenido poderes gracias a las frutas del diablo. Pese a ello, los chicos pelearán por su compañera. ¡El tiempo apremia, banda del sombrero de paja!

Serie abierta / 232 págs / 6,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

BRAVE 10 1

El Japón feudal. El templo sagrado de Izumo ha sido atacado por un grupo desconocido que ha aniquilado a todos sus habitantes sin importar que fueran niños, mujeres o ancianos. Solamente Isanami logra escapar, llevando consigo algo de suma importancia. Por esa razón es perseguida por el enemigo. Cuando parece que finalmente la van a atrapar, topa con Saizo Kirigakure, un samurái errante que le salva la vida. A cambio de comida, el joven acompaña a Isanami hasta el castillo de Ueda. La sacerdotisa espera encontrar allí la ayuda de Yukimura Sanada. Pero pronto va a descubrir cómo funciona el cruel juego de la guerra.

2 tomos / 192 págs / 7,50 euros / Panini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Ranma 1/2 (Rumiko Takahashi)

¡Hola, otakus! ¿Estuvisteis en el Salón del Manga? Yo sí, junto con mis compañeros de la revista, y disfruté de los increíbles disfraces que llevaban los visitantes, de los autores que nos visitaron y, por supuesto, de las novedades. Pero no todo es actualidad y modernidad. Por eso mismo, este mes os recomiendo un clásico popular, la obra que encumbró a la autora de *Inuyasha*: la divertidísima *Ranma 1/2*.

Ranma Saotome lleva toda su vida entrenándose en las artes marciales. Su padre, Genma, ejerce de maestro y le ha sometido a un duro e incluso cruel entrenamiento. Mientras están en China, caen en las fuentes malditas de Junsekyo. Eso provoca que el agua fría los transforme en chica y oso panda, respectivamente. Sólo el agua fría puede devolverles a la normalidad. Con tamaña desgracia encima, los dos regresan a Japón. Genma piensa pedir cobijo a su viejo compañero Shoun Tendo. Ambos hombres acordaron tiempo atrás que Ranma se casaría con una de las tres hijas de Shoun. Las candidatas son la dulce Kasumi, la interesada Nabiki o la marimacho Akane. Pese a que ninguno de los dos quiere, Ranma y Akane acaban prometidos, ya que tienen la misma edad. Comienza así una difícil convivencia entre los adolescentes, en que tendrán que lidiar con una gran cantidad de esperpénticos personajes que quieren romper su noviazgo como sea. ¡Y algunos también están malditos y se transforman con el agua fría!

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Ranma 1/2
Autor: Rumiko Takahashi
Tomos: 38
Precio: 7,50 euros
Editorial: Ediciones Glénat

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Ichigo Kurosaki***
MANGA: ***Bleach***

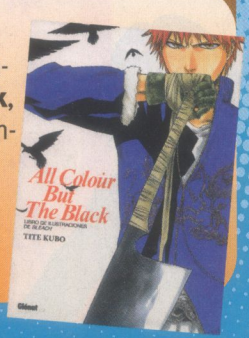
Desde que conociera a Rukia, la vida de Ichigo no ha vuelto a ser la misma. Pasó de ser un chaval más o menos normal –obviemos el color naranja de su pelo y el hecho de que ya veía espíritus– a convertirse en un "shinigami", un cazador de espíritus. El poder que le traspasó Rukia le permitió acabar de despertar el suyo propio. A partir de entonces, se ha enfrentando a toda clase de "hollow" (espíritus malignos) que atacan espíritus en el barrio de Karakura, donde vive con su familia. También ha cruzado dimensiones para ir a la Sociedad de Almas con el fin de liberar a Rukia y evitar su ejecución. Y últimamente se las tiene con un grupo de peligrosos "vizard".

Más allá de la lucha, está claro que Ichigo ha cambiado mucho. Sigue con su habitual pose, con el ceño fruncido y cara de pocos amigos. Pero su sentido de la justicia y de la amistad se han desarrollado por completo. Ya no duda en socorrer cualquier alma que se encuentre en problemas y tampoco se amedrenta ante enemigos que imagina más poderosos que él. Si es necesario sacrificarse, adelante. Al fin y al cabo, sabe que cuenta con sus amigos: Rukia, Chad, Orihime, Ishida, Yoruichi... A su manera, Ichigo es feliz.

CONCURSO

Tenemos 5 ejemplares del libro de ilustraciones de **Bleach All Colour But the Black**, cortesía de **Ediciones Glénat**, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el barrio en que vive la familia Kurosaki?



ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT
- **Bleach 27 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 208 págs, 7,50 euros
- **D.Gray-Man 13 (serie abierta)**, de Hoshino Katsura. 208 págs, 7,50 euros
- **Hayate, mayordomo de combate 9 (serie abierta)**, de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima! Magister Negi Magi 19 (serie abierta)**, de Ken Akamatsu. 176 págs, 7,50 euros
- **Saint Seiya Episodio G 14 (serie abierta)**, de Masami Kurumada –guión- y Megumu Okada –dibujo–. 192 págs, 8,95 euros
- **The Prince of Tennis 25 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA
- **¡Amasando Ja-Pan! 20 (de 26)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 8 euros
- **Eden's Bowy 8 (serie abierta)**, de Kitsune Tennoji. 208 págs, 8,95 euros

NORMA EDITORIAL
- **¡Ah mi diosa! 25 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 184 págs, 7,50 euros
- **Rave 28 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **Trinity Blood 4 (de 10)**, de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Tsubasa reservoir Chronicle 22 (serie aierta)**, de CLAMP. 192 págs, 7,50 euros
- **Wild Life 6 (de 23)**, de Masato Fujisaki. 200 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 27 (de 33)**, de Makoto Raiku. 188 págs, 6,95 euros

PANINI COMICS
- **Brave 10 1 (de 2)**, de Kairi Shimotsuki. 192 págs, 7,50 euros

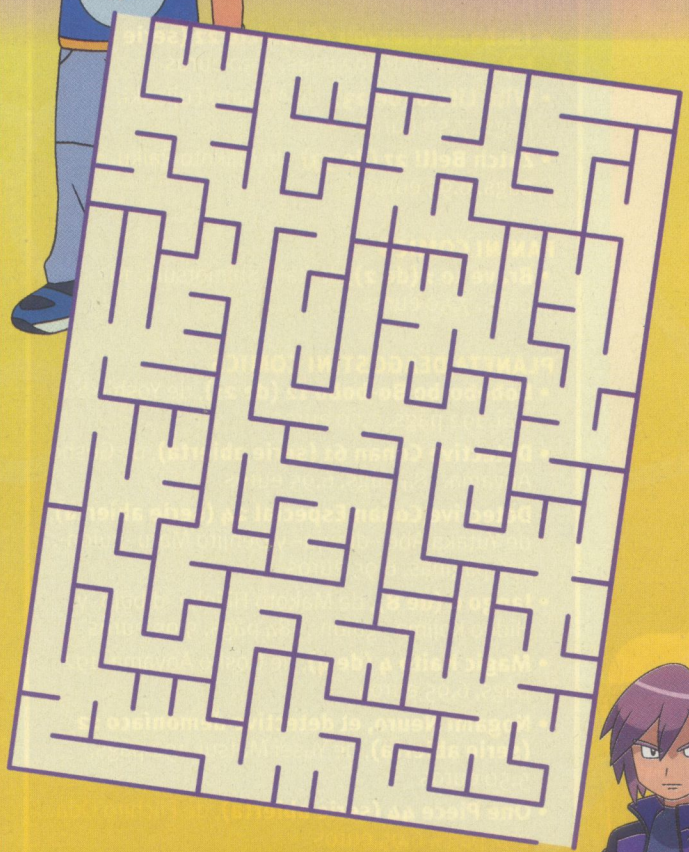
PLANETA DEAGOSTINI COMICS
- **Bobobo-bo Bo-bobo 12 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan 61 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 184 págs, 6,95 euros
- **Detective Conan Especial 24 (serie abierta)**, de Yutaka Abe –dibujo– y Denjiro Maru -guión-. 176 páginas, 6,95 euros
- **Jango 6 (de 8)**, de Makoto Hijioka -dibujo- y Hideo Kojima –guión-. 184 págs, 5,95 euros
- **Magic Kaito 4 (de 4)**, de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 12 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **One Piece 44 (serie abierta)**, de Eiichiro Oda. 232 págs, 6,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 12 (serie abierta)**, de Akira Amano. 208 págs, 5,50 euros

¡QUÉ POKELÍO!

¡Algún villano ha cambiado los colores de los siguientes Pokémon! ¿Sabrías decir cuáles de ellos tienen su color correcto y cuáles no?

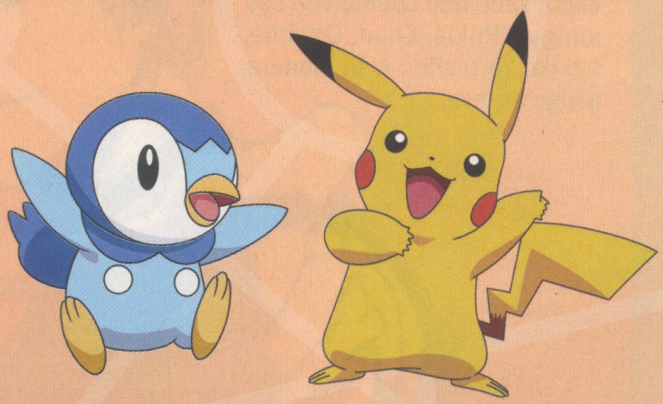
LABERINTO

¡Ash y Polo quieren enfrentarse, pero les separa un laberinto! ¿Puedes ayudar a Ash a llegar al otro lado para hacer frente a su nuevo rival?



NOMBRES DESORDENADOS

¿Pero qué está pasando? ¡También han desordenado los nombres de unos cuantos Pokémon! ¿Podrías reordenarlos?



1. BNRYUEA _ _ _ _ _ _ _ _
2. HPINYAP _ _ _ _ _ _ _ _
3. OMAPI _ _ _ _ _
4. YTRSAL _ _ _ _ _ _
5. PPPIUL _ _ _ _ _ _
6. CMHIRHAC _ _ _ _ _ _ _ _
7. UKAPIHC _ _ _ _ _ _ _

En el Próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

ONE PIECE

Las 9 películas de la banda de Luffy

MÄR

El malvado ejército del ajedrez

DETECTIVE CONAN

Conan da el salto a la novela

VIDEOJUEGOS

Pokémon Ranger, DBZ Origins...

NARUTO

LAS TÉCNICAS DE NARUTO UZUMAKI

DE REGALO LOS STAKS DE CLONE WARS

Nº 29

A la venta en enero

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

¡GANA!

PÁGINA 41: SONIC UNLEASHED

Tenemos 10 copias del juego **Sonic Unleashed** para PlayStation 2, que sortearemos entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

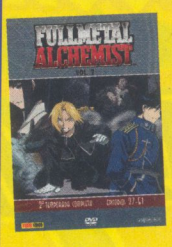
¿Cómo se llama el mayor enemigo de Sonic en *Sonic Unleashed*?

PÁGINA 48: ANIME DVD

Tenemos 5 copias del primer pack de **Naruto**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Qué tres ninjas conforman el equipo 7 del que se encarga Kakashi?

PÁGINA 48: ANIME DVD



Tenemos 5 copias del segundo pack de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama la antigua maestra de alquimia de los hermanos Elric?

PÁGINA 50: RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Tenemos cinco copias del juego **Rayman Raving Rabbids TV Party** para Nintendo DS y otras cinco para Wii, que sortearemos entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

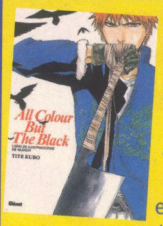
¿Qué accesorio puedes usar en el juego, además del mando de la Wii?

PÁGINA 49: ANIME DVD

Tenemos 5 lotes de **Le llamaban Shin Chan + gorra y bufanda**, cortesía de Luk Internacional, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el pueblo del Oeste en que viven los atrapados por la película?

PÁGINA 54: GUÍA MANGA



Tenemos 5 ejemplares del libro de ilustraciones de **Bleach All Colour But the Black**, cortesía de **Ediciones Glénat**, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el barrio en que vive la familia Kurosaki?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 26:

*** 10 DVD FULLMETAL ALCHEMIST vol.1**
- Silvia Gómez Rodríguez (Torrejón de Ardoz, Madrid)
- Jorge Casasola Alepuz (Alicante)
- Rocío (Barcelona)
- Marinés Chávez Cuaquira (Manresa, Barcelona)
- Antonio David Martín Martínez (Málaga)
- Beatriz Carvajal Castillero (Álora, Málaga)
- Pablo Mosquera Figuiredo (Ourense)
- Alejandro Sevilla Romero (Madrid)
- Alexandre Cervera Gónzalez (Benifaio, Valencia)
- Abel Fabra Belsa (Benifaio, Valencia)

*** 2 DVD SAMURAI CHAMPLOO**
- Desireé Reyes Mancera (Mataró, Barcelona)
- Eugenia Prieto Sanz (Leioa, Vizcaya)

*** 5 VIDEOJUEGOS SOUL CALIBUR IV (PS3)**
- Alberto Hernández Pérez (Granada)
- Rubén Hernández Manzanares (Alcalá De Henares, Madrid)
- Roger Martínez Viñé (L'Escala, Girona)
- Eugenio Mariscal Guintero (San Fernando, Cádiz)
- Carmen López Iglesias (Garrovillas de Alconétar, Cáceres)

*** 5 VIDEOJUEGOS SOUL CALIBUR IV (XBOX 360)**
- Elisabet Díaz Naval (Barberà del Vallès, Barcelona)
- Cristian Piñas Redondo (Coslada, Madrid)
- Jordi Molas Saborit (Tona, Barcelona)
- Xabier Oreja Elezgaray (San Sebastian)
- David Blanco García (Benimamet, Valencia)

*** 10 VIDEOJUEGOS NARUTO CLASH OF NINJA (WII)**
- Arnau Seguro Durán (Girona)
- Macarena López Vázquez (Jerez de la Frontera, Cádiz)
- Miguel Angel Pérez Martínez (Madrid)
- Laura Martínez (Barcelona)
- Cristian Martínez Rufo (Fuenlabrada, Madrid)
- Carlos Sánchez Galvez (Torrejón de Ardoz, Madrid)
- Rocío Cenalmor Gallego (Barcelona)
- Rubén Hernández Manzanares (Alcalá de Henares, Madrid)
- Javier Arcona Pérez (Madrid)
- Toni Capó Barceló (Santa Maria Del Camí, Mallorca)

*** 1 WII NINTENDO**
- Álvaro Ruioz Mankan (Valencia)

SOLUCIONES

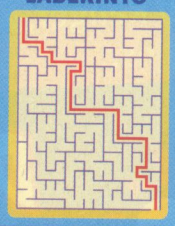
¡QUÉ POKELÍO!

Los Pokémon que han cambiado de color son: 2, 5 y 7.

NOMBRES DESORDENADOS

1- Buneary
2- Happiny
3- Aipom
4- Starly
5- Piplup
6- Chimchair
7- Pikachu

LABERINTO



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 28
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo responsabilidad de Panini España S.A. los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Promoción válida hasta el 30 de diciembre de 2008.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN DE MÁRKETING: Noemí Ruger
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgr (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
12/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

¡TODAS LAS PELÍCULAS DE SHIN CHAN REUNIDAS EN LA DS!

Shinchan ¡AVENTURAS DE CINE!

Juega con toda la familia: Papá, Misae, Himawari y Nevado.

¡Encuentra los 5 disfraces! ¡Ultra-héroe, mono, rana, gallina o abeja!

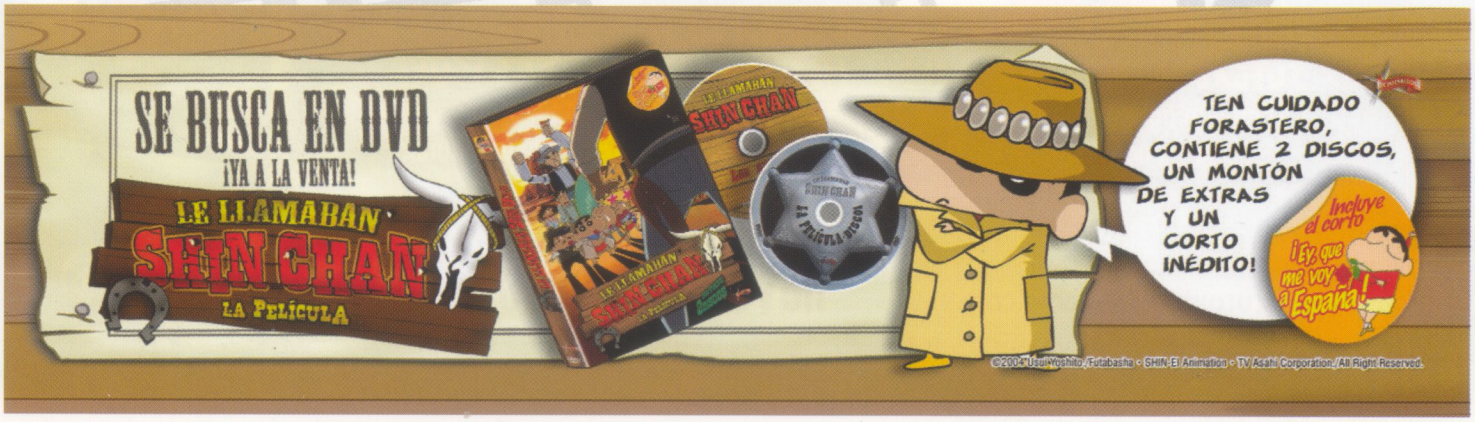
7+ www.pegi.info

BANDAI NAMCO Games

NINTENDO DS

505 GAMES

© 1990 USUI YOSHITO / © 1992-2008 SHIN-EI & TV Asahi / All rights reserved. Licensed by LUK & TV Asahi. ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc.



NARUTO™

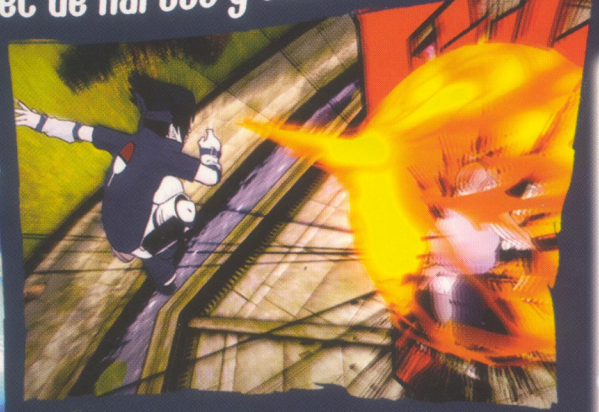
THE BROKEN BOND

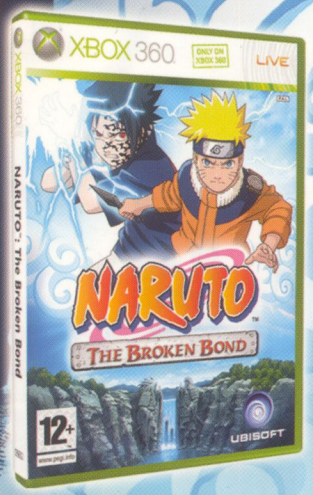
SOLO EN XBOX 360

El fin de una **AMISTAD...**

...El principio de una **RIVALIDAD**

Experimenta los vínculos inquebrantables de un clan ninja como el de Naruto y Sasuke





JUEGA ONLINE EN XBOX LIVE®
¡Pon a prueba tus habilidades ninja en combates 2 vs 2!

MÉTETE EN LA PIEL DE SASUKE
Sigue sus pasos en una autodestructiva búsqueda del poder

12+ www.pegi.info

www.narutoxbox360game.com

Noviembre 2008

Naruto™ The Broken Bond video game software © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

UBISOFT

Jump in.

XBOX 360™ LIVE